
POWER PLAY
S PC-SPIELE MAGAZIN
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50
lfr 158,-/hfl 8,25
bfr 158,-/Lit 9.000
Pta 725,-
www.powerplay.de
6/99
GHT WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH • GRU
STR. 46A • 85586 POING • LOGOS UND PRODUKTBEZEIC
TOP DEMO
Expendable
CD im Heft
DEMOS
Malkari > Street
Wars > North vs. South >
V-Rally > Mechwarrior 3 >
Hardtruck – Der LKW-Raser >
Corsair > Starsiege > Starshot >
Sportscar GT > Rally 99
TOOLS
NEU: DirectX 6.1 Win95/98 (dt.) > Hex-
Workshop 32 (Shareware) > Win-Zip
6.3 (Shareware) > Glide 2.43
(Voodoo 1) > Indeo 5 > Game
Commander (Shareware) > NEU:
Glide 3.01 für Voodoo2 –
Treiber für DirektX 6
System Shock 2
FRÜHJAHRS-OFFENSIVE
Special
MOBILMACHUNG FÜR FREIZEIT-GENERÄLE
Shadowman
Expendable
Diablo 2
Team Fortress Classic
USB-Geräte: Die neue Technik im Test
4 391054 206507 06

Jetzt kommt Lula!

...und zwar gewaltig!

Release: Mai '99

WET ATTACK
THE EMPIRE CUMS BACK





Noch gigantischer!
Noch besser!
Noch größer!
Noch länger!
Noch schöner!
...und alles mit mir!





CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Tel. 0721 97224-0
Fax 0721 97224-24



STARRING: Lula





Auf meiner Fan-Site im Internet zeige ich Dir alles: www.cdv.de

Der Vorgänger WET/LULA - The Sexy Empire war mit über 200.000 verkauften Exemplaren ein europaweiter Erfolg. Chart-Plazierungen konnten in England (Platz 6), Belgien (Platz 5) und natürlich in Deutschland (Platz 2, danach 50 Wochen in den Charts) erzielt werden.

Redaktion *intern*

Gauss kriegt die Kurve nicht

Die Welt ist ungerecht: Gerade holt Ihr dieses Heft vom Kiosk (oder angelt es aus dem Briefkasten), gerade sucht Ihr den in warmem Frühlings-Sonnenschein gebadeten Balkon auf, und haltet ein paradiesisch eisgekühltes Glas voller Wasauchimmer in der linken Hand – ja wirklich, gebt es nur zu! Und was tun wir? Genau in diesem Moment schwitzen wir unter der prallen Sonne von Süd-California, hetzen durch riesige Hallen voller Computerspiele, trotzen den auf 200 Phon hochgepeitschten Lärmkaskaden. Gerade jetzt wünschen uns ein Efasit-Fußbad, stellen zum 84. Male fest, daß die spinnen, die Amis, und versuchen solchermaßen gefangen im Herzen des Chaos, für Euch die Spiele-Rosinen der kommenden Saison aus dem Kuchen zu picken.

Keine Frage, die amerikanische E3-Messe wirft mal wieder ihre Schatten! Auf etwas anderes, aber mindestens ebenso Bemerkenswertes möchte ich nunmehr Eure Aufmerksamkeit lenken, nicht ohne vorher einen kurzen Ausflug in die Physik zu unternehmen: Erinnert Ihr Euch noch an die Gauss'sche Normalverteilungskurve? Auf uns angewendet besagt sie, daß wir jeden Monat mit 6 Actiontiteln, 6 Strategicals, 4 Sportspielen, 4 Simulationen sowie je 2 Adventures/Rollenspielen und Hüpf-Games zu rechnen haben. Klar, so hundertprozentig kommt das nie hin, und manchmal tauschen die einzelnen Genres auch die Plätze, aber im Großen und Ganzen ist das eine verläßliche Vorhersage. Diesmal allerdings muß der alte Gauss wohl über ein Kabel gestolpert sein, denn seine jüngste Lieferung besteht zum weitaus größten Teil aus Strategie. Als Fachblatt für unkonventionelle Lösungen haben wir beschlossen, den Anlaß mit einem strategischen Special zu feiern, in dem nicht nur die aktuellen Testkandidaten, darunter so klangvolle Namen wie „Heroes of Might and Magic III“ (endlich) oder „Jagged Alliance 2“ (noch endlicher), sondern auch die Genre-Highlights der kommenden Monate vorgestellt werden. Solltet Ihr dabei trotzdem einige gute, alte Bekannte vermissen, so liegt das daran, daß wir uns mit denen im Rahmen des Messeberichtes der kommenden Ausgabe intensiv befassen werden – womit wir den vollendeten Bogen geschlagen haben und wieder am Anfang angelangt wären.

Sonnige Balkons und wonnige Spielestunden wünscht Euch

Euer Power Play-Team

KOLUMNE

Schuldfrage

Was mich an den USA immer wieder aufs Neue fasziniert ist, daß sich die dortige Bevölkerung zwar als die freieste der Welt definiert, jegliche Eigenverantwortung für das Ausleben dieser Freiheit aber von sich weist. Schuldige sind im Land der unbegrenzten Unmöglichkeiten trotzdem immer schnell gefunden, solange der Fehler nicht beim Naheliegensten – nämlich einem selbst – gesucht wird. Da müssen Tabakhersteller den Lungenkrebs mit Todesfolge eines Kettenrauchers verantworten, ganz als ob Philip Morris persönlich dem Mann vierzig Jahre lang jede Kippe einzeln in den Mund gesteckt und angezündet hätte. Da wird das halbe Land stetig als frisch-gewischte Zone deklariert und jeder McDonalds mit gelben Warnschildern ausstaffiert, weil man anscheinend dem Durchschnittsamerikaner die mentale Höchstleistung „glatter Boden + Wasserfilm = Vorsicht rutschig“ nicht zumuten kann. Und da wird bei unerklärlichem mordsüchtigem Verhalten ehedem ganz gewöhnlicher Menschen immer gleich die Ursache in der Verderbtheit der Medien und der Brutalität der Videospiele gefunden.



Als ob man es nicht sofort geahnt hätte, als die ersten Meldungen des schrecklichen Amoklaufs von Littleton/Colorado über den Bildschirm flimmerten. Natürlich sind die beiden Teenager nicht ganz spontan auf die Idee gekommen, ein Blutbad in der Schule anzurichten, Oliver Stones „Natural Born Killers“ und der Shooter-Urvater „Doom“ lieferten den nötigen Anschauungsunterricht für die angehenden Massenmörder. Die gleiche Argumentation verfolgen auch die Eltern der Opfer eines 1997-High-School-Massakers, bei dem ein 14-Jähriger in Kentucky drei Schüler getötet und einige weitere verletzt hatte. Von dem Knaben, der auf schuldig aber geisteskrank plädierte und zu 25 Jahren Gefängnis verurteilt wurde, ist logischerweise kein Schadensersatz in ausreichender Höhe zu holen, weshalb die Geschädigten nun diverse Videospielhersteller, Hollywood-Firmen und Internet-Anbieter auf 130 Millionen Dollar verklagen. Schuld an dem Verhalten des Jugendlichen sind in deren Augen nämlich Spiele wie „Doom“, „Quake“ oder „Mortal Kombat“, zudem ein zweitklassiger DeCaprio-Film und zwei Internet-Sex-Sites. Das ist die Logik nach amerikanischer Art: Schuld ist der, der am meisten oder am bereitwilligsten zahlt. Niemand stellt die Frage, warum US-Teenager ganz legal Waffenarsenale anhäufen können, auf die ein libyscher Terrorist neidisch wäre, oder warum Eltern nicht ins Grübeln kommen, wenn der Bub in der Freizeit Rohrbomben bastelt statt Baseball zu spielen. Auf jeden Fall sind solche Wahnsinnstaten wieder Wasser auf die Mühlen sämtlicher Hobbypsychologen, die Computerspiele als dumm und verrohend ansehen. Ich wage mal zu behaupten, daß es dennoch nicht das Verdienst der BpjS ist, daß wir in Deutschland von dieser Sorte Tragödie verschont bleiben... *Stephan Freundorfer*

INHALT

TITELTHEMEN



Age of Empire 2 46



Airline Tycoon 59

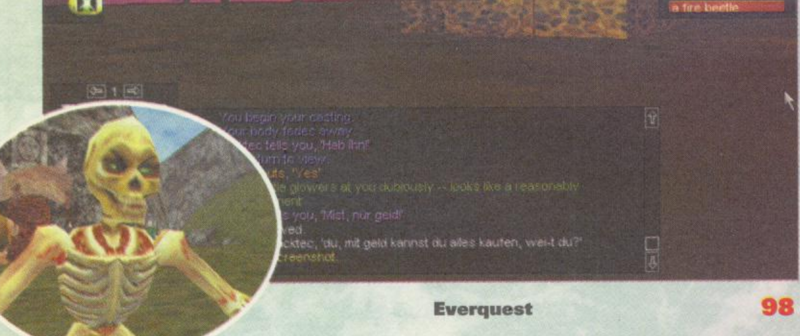
PIPELINE



Street Wars 57

TEST

SUPPORT



Everquest 98

HARDWARE



Diablo 2 26

Heroes of Might and Magic III 64





Shadow Man 16



Jagged Alliance 2 68

SERVICE

FRÜHJAHRS-OFFENSIVE

STRATEGIE

PIPELINE

TEST



Starsiege 102



System Shock 2 22



Die CD im Überblick



INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3D-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

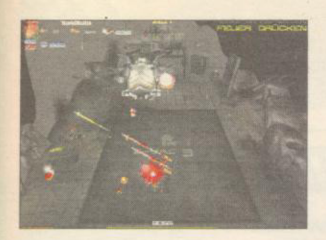
DEMOS

Top-Demo: Expendable

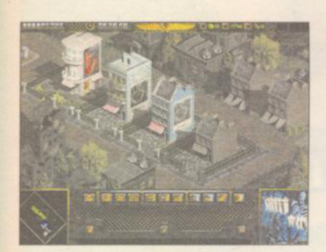
Malkari
Street Wars
North vs. South
V-Rally
Mechwarrior 3
Hardtruck – Der LKW-Raser
Corsair
Starsiege
Starshot
Sportcar GT
Rally 99

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.



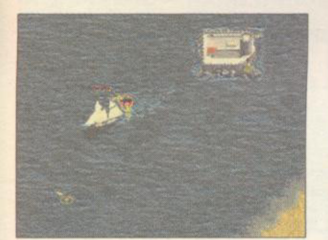
Expendable
In einem Probelevel des Baller-Knallers dürft Ihr famose Explosionen Marke Rage bewundern.
CPU: P133, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x



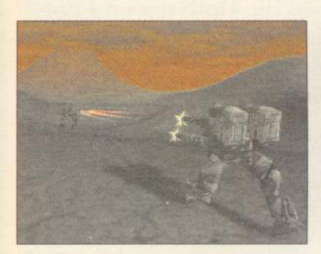
Street Wars
Constructor Underworld - für böse Jungs mit mafiösen Ambitionen. Deutlich unterhaltsamer als der Vorläufer.
CPU: P166 MHZ, RAM: 32MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 4x



Mechwarrior 3
Noch läßt der Nachfolger auf sich warten, doch die ausgezeichnete Demo hilft allen Ungeduldigen bis zum Release.
CPU: P II 300, RAM: 64 MB, Grafik: D3D, CD-ROM 6x



Corsair
Anker hoch und ab geht der Piratensegler auf der Suche nach Ruhm und Reichtum.
CPU: P133 MMX, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Starsiege
Unsichere Naturen steigen mit der Demo in den HERC, um sich selbst ein Bild zu machen.
CPU: P II 300, RAM: 64 MB, Grafik: D3D, CD-ROM 4x



Sportscar GT
Probefahrt gefällig? Diesmal läßt Euch EA ans Steuer eines schicken Ex-Virgin-Boliden.
CPU: P133, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• Malkari (Weltraum-Conquest) • North vs. South (Rundenstrategie) • V-Rally (Autoaction in Feld und Flur) • Hardtruck – Der LKW-Raser (Brummi-Simulation) • Starshot (Jump'n'Run) • Rally ´99 (selbstablaufend, aber beeindruckend)

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.

POWER PLAY

Die CD zur Ausgabe 6/99

- Top Demo: Expendable
- Malkari
- Street Wars
- North vs. South
- V-Rally
- Mechwarrior 3
- Hardtruck - Der LKW-Raser
- Corsair
- Starsiege
- Starshot
- Sportscar GT
- Rally ´99

POWER PLAY CD 6/99

[demos]

- Top Demo: Expendable
- Malkari
- Street Wars
- North vs. South
- V-Rally
- Mechwarrior 3
- Hardtruck - Der LKW-Raser
- Corsair
- Starsiege
- Starshot
- Sportscar GT
- Rally ´99

[updates]

- Close Combat III - Upd.3.0b (us)
- Myth: The fallen Lords - Upd.1.3 (us)
- Grand Prix 500cc - Upd.1.10 (dt)
- Alpha Centauri - Upd.3.0 (us)
- Falcon 4.0 - Upd. 1.06 (dt)
- Die Siedler 3 - Upd. 1.32 (dt)
- Heroes of Might&Magic 3 - Upd. 1.1 (us)
- North vs. South - Upd. 1.2 (us)
- Axis & Allies - Upd. 1.33 (us)
- Imperialism 2 - Upd. 1.02 (us)

[videos]

- Shadow Man
- Rayman 2

[online]

- T-Online - Zugangssoftware

[tools]

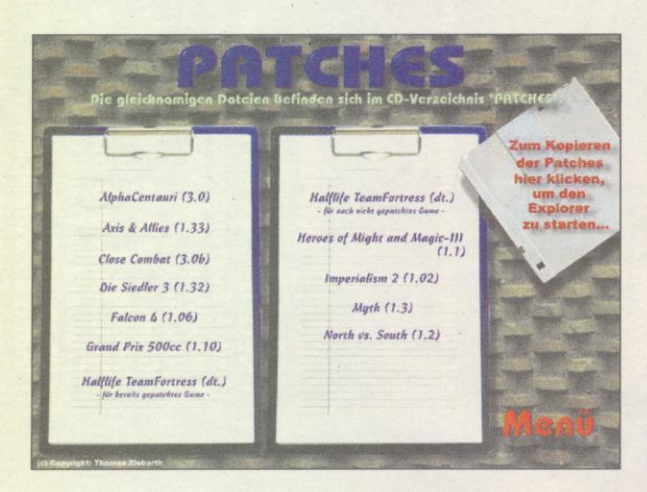
- NEU: DirectX 6.1 Win 95/98 (dt) - Systemtreiber
- Hex Workshop 32 - Hex-Editor
- Glide 2.43/2.51 - Treiber für Voodoo 1
- NEU: Glide 3.0 für Voodoo2 - Treiber für DirektX 6
- WinZip 6.3 - Packer
- Indeo 5 - Videoplayer
- Game Commander - Joystick-Konfigurations-Software



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



Mit unseren Patches merzt Ihr die übelsten Fehlerteufel aus

HINWEIS

Ab und zu erreichen uns Leserbriefe, die den Verlust von Spielständen nach der Verwendung von Patches beklagen. Gewöhnlich wird in den Read-me-Dateien, die den meisten Zip-Files beigefügt sind, auf dieses Problem hingewiesen. Bitte lest Euch **vor** Verwendung eines Updates/Patches diese Hilfstexte durch, bzw. sichert Eure Spielstände **vorher** generell, dann erspart Ihr Euch den Ärger in jedem Fall.

VIDEOS

- **Shadow Man**
- **Rayman 2**

TOOLS

- **NEU: DirectX 6.1 Win 95/98 (dt) – Systemtreiber**
- **Hex Workshop 32 – Hex-Editor**
- **Glide 2.43/2.51 – Treiber für Voodoo 1**
- **NEU: Glide 3.0 für Voodoo2 – Treiber für DirektX 6**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Indeo 5 – Videoplayer**
- **Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software**

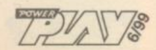
UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- **Close Combat III – Upd.3.0b (us)**
- **Myth: The fallen Lords – Upd.1.3 (us)**
- **Grand Prix 500cc – Upd.1.10 (dt)**
- **Alpha Centauri – Upd.3.0 (us)**
- **Falcon 4.0 – Upd. 1.06 (dt)**
- **Die Siedler 3 – Upd. 1.32 (dt)**
- **Heroes of Might&Magic 3 – Upd. 1.1 (us)**
- **North vs. South – Upd. 1.2 (us)**
- **Axis & Allies – Upd. 1.33 (us)**
- **Imperialism 2 – Upd. 1.02 (us)**

ONLINE

- **T-Online – Zugangssoftware**



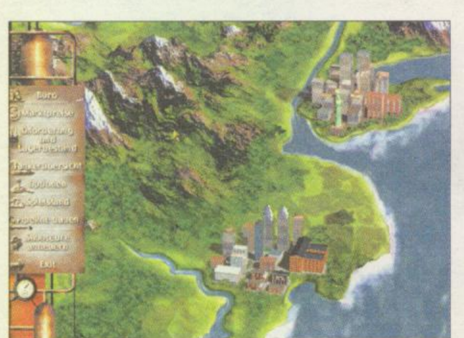
Der neue Öl-Götze

Oil Tycoon



Jetzt wird abgerechnet!

Erinnert sich noch jemand an Relines Amiga-Klassiker „Oil Imperium"? Blackstars Adaption des Schwarzgold-Themas wirkt nämlich wie eine Mischung aus diesem wohlgelittenen Oldie und modernen Wirtschaftssimulationen wie „Der Industriegigant" oder „Sim City". Die



In die Städte kann man sich auch noch hineinzoomen

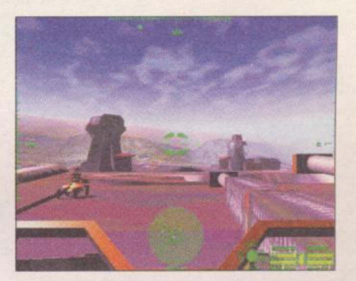
Welt ist in 18 verschiedene Regionen aufgeteilt, Bohrrechte sind bei der jeweiligen Regierung einzukaufen. Ist man fündig geworden, muß man sich um das Förder-Equipment kümmern, und auch für den Transport muß gesorgt werden. Gefördertes Rohöl kann man nicht nur verkaufen, sondern auch in Städten zu Heizöl, Benzin oder Schweröl raffinieren. Diese Städte sind dabei nach den genannten isometrischen Vorbildern aufgebaut, jedoch der wirklichen Architektur nachempfunden. Wer mit der Zeit gehen will, darf dort auch Forschungszentren errichten, die in zig verschiedenen Bereichen die Arbeit der Bohrleute erleichtern helfen. Und für alle, die keine Echtzeit mögen, hier die besonders gute Nachricht: „Oil Tycoon" wird auch einen Runden-Modus anbieten. *jn*

Oil Tycoon
Genre
Wirtschafts-simulation
Hersteller
The Syndicate/Blackstar
Erscheinen geplant
Sommer '99

Allein unter Robotern

Iron Strategy

So dumm kann's kommen: Eine intergalaktische Händler-Liga will bloß mal ein bißchen für die Sicherheit tun und startet auf einem entlegenen Planeten ein Experiment mit wildgewordenen Kampfrobotern. Was für ein Pech, daß ausgerechnet hier ein



Freund oder Feind, das ist hier die Frage...

in Schwierigkeiten geratener Raumpilot notlanden muß! Wetten, daß er jetzt in noch viel größeren Schwierigkeiten steckt? So oder so, in diesem Actionstrategical muß er seine Ressourcen verwalten und den Blech-Heinis möglichst viel von ihren Besitztümern abnehmen – auch Forschungarbeit wäre zu leisten, um das Tollhaus der eisernen Jungs zu überleben. *jn*

Iron Strategy
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Nikita
Erscheinen geplant
3. Quartal '99

Baldur muß noch warten

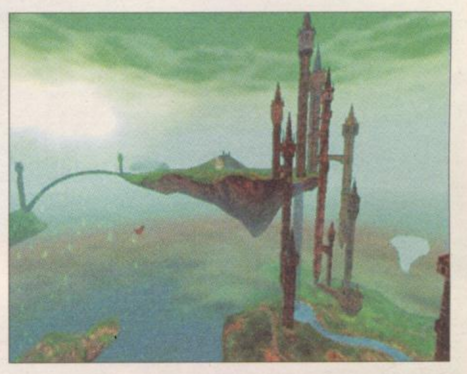
Nicht mehr lange, dann können Baldur-Fans wieder rollenspielern, denn „Tales of the Sword Coast", die Erweiterung zu Interplays Gassenfeger „Baldur's Gate" steht ja bekanntlich schon seit einiger Zeit Gewehr bei Fuß. Tatsächlich erreichte uns inzwischen bereits eine Review-Version, die allerdings aufgrund diverser Unzulänglichkeiten für Kopfzerbrechen sorgte. Nach reiflicher Überlegung kamen wir schließlich zu dem Entschluß, diese Fassung besser noch nicht zu testen, sondern stattdessen lieber auf eine neuere bzw. auf die Endversion zu warten. Bestimmt habt Ihr dafür Verständnis; schließlich kommt es ja auch Euch zugute, wenn wir Euch fundierte Berichte liefern können. *jn*

Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten

Flying Heroes

Ein recht witziges Spiel scheint den Flugsport-Freunden Ende des Jahres bevorzustehen: In der Fantasy-Welt Hesperie werden seit geraumer Zeit Flug-Wettbewerbe mit variierender Zielsetzung abgehalten – mal mag es ganz konventionell darum gehen, zuerst einen vorher festgelegten Punkt zu erreichen, danach aber ist es vielleicht erforderlich, derjenige zu sein, der sich von allen Teilnehmern am längsten in der Luft halten kann. Dabei ist alles erlaubt, was fliegen kann – und sei es ein magiebetriebener Luftballon. Die Ergebnisse werden dann ähnlich wie bei der Bundesliga in einer Tabelle zusammengefaßt – Auf- und Abstieg inclusive... *jn*

Auch der Zeppelin hat Chancen...



Ein Flug unter der Golden Gate Bridge ist nix dagegen

Flying Heroes
Genre
Sport-Action
Hersteller
Illusion Softworks
Erscheinen geplant
4. Quartal '99

Auf zur Frontier

Phönix

Ein weiterer Bewerber um die Elite-Krone: Team 17 schickt seinen Phönix ins Rennen, ein Sci-Fi-Weltraumspektakel, in dem Ihr in insgesamt 65 Missionen auf die verschiedenartigsten Raumschiffe ballern dürft. Atmosphärisch am „Film Noir“ orientiert (was ja an sich nicht schlecht ist), kämpft sich der Held, der Polizeioffizier Beck, durch die Galaxis, immer auf der Spur eines dunklen Geheimnisses. Trotz aufwendiger Lichteffekte und eines hochkomplexen Schadensmodells, das Treffer an Flügel, Rumpf, Triebwerk etc. einzeln bewertet, soll das Spiel auch auf Rechnern ohne 3D-Beschleunigerkarte problemlos laufen. Der Multiplayermodus wird besonders ausgefeilt: Nicht nur im Deathmatch dürft Ihr Euch gegenseitig am Firmament verglühen lassen, auch im Coop-Modus lassen sich Schlachten und Kampagnen absolvieren, hier ist es möglich, innerhalb eines Schiffes verschiedene Rollen wie Pilot und Bordschütze zu übernehmen. *fe*



So sieht's nun mal im Weltall aus, wenn keiner schießt

Phönix
Genre
Action
Hersteller
Team17/Hasbro
Erscheinen geplant
September '99

Mediengestalter

Lehrstelle

Das ist doch mal was: Alle reden davon, aber wer tut was? Zum Beispiel Soft Enterprises (Project Paradise, Scout). Diese Firma bildet nun schon seit zwei Jahren Mediengestalter aus. Klingt eigentlich wie ein Beruf mit Zukunft. Auch in diesem Jahr ist wieder eine Lehrstelle zu vergeben. Nur das örtliche Arbeitsamt hat Schwierigkeiten, geeignete Kandidaten vorschzuschlagen, deshalb bewerbt Ihr Euch bei Bedarf am besten gleich und zeitgemäß digitalisiert unter folgender E-Mail-adresse:
info@soft-enterprises.com *fe*

Feindliche Kräfte

Half-Life Add-On

Jetzt ist es raus: Es wird ein offizielles Add-On zum Jahressieger '98 geben. Half-Life: Opposing Force wird von Gearbox für Sierra entwickelt, nicht von Valve, die das Originalspiel schufen. Die Solo-Kampagne behandelt das Schicksal eines Soldaten, Ihr werdet also nicht ein weiteres Mal als Gordon Freeman unterwegs sein. Neue Gegner, Waffen, Rätsel, eine komplett neue, noch üblere Alienrasse und noch mehr Interaktion mit Computerpersonen halten die Spannung aufrecht. Dazu kommen zahlreiche Multiplayermaps von Stars der Entwicklerszene. *fe*

Half-Live: Opposing Force
Genre
Action
Hersteller
Gearbox/Sierra
Erscheinen geplant
Herbst '99

Es gruselt unter der Stadt

Abomination

Innerhalb weniger Tage gehen die Vereinigten Staaten an einer gräßlichen Seuche zugrunde. Nur wenige Überlebenden stolpern noch durch die Ruinen der Städte – die meisten von ihnen gehören zu einem neuen Grusel-Kult, aber es gibt auch noch ein paar aufrechte Marines, die sich daranmachen, die Kultisten abzuservieren. Doch bald stellt sich heraus, daß nicht die Götzenbrüder die eigentlichen Gegner sind, sondern etwas anderes, altes, tief in den Eingeweiden der Städte – The Brood! Was wie eine Story von Clive Barker klingt, spielt sich in etwa so wie eines der klassischen X-COM-Games, nur eben in Echtzeit: Man schickt bis zu vier seiner Marines auf taktische Iso-3D-Einsätze, rüstet sie zwischendurch aus und erforscht den Feind. Die Stadt wird übrigens ebenso wie die Einsätze selbst jedesmal komplett neu erzeugt, weshalb keine Partie jemals der anderen gleicht... *jn*



Mit diesem Brood-Monster ist ganz offensichtlich überhaupt nicht zu spaßen...

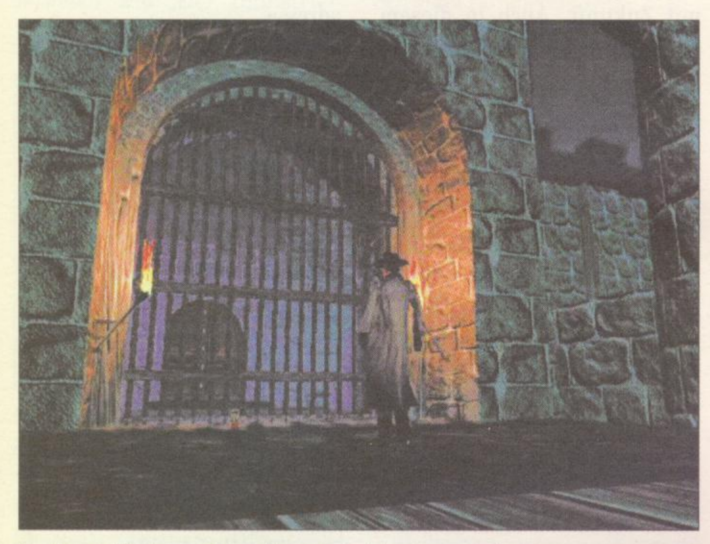
...aber auch dieser Dame möchten wir nicht im Dunkeln begegnen!

Abomination
Genre
Action-Taktik
Hersteller
Hothouse/Eidos
Erscheinen geplant
Herbst '99

Auf den Spuren von Resident Evil

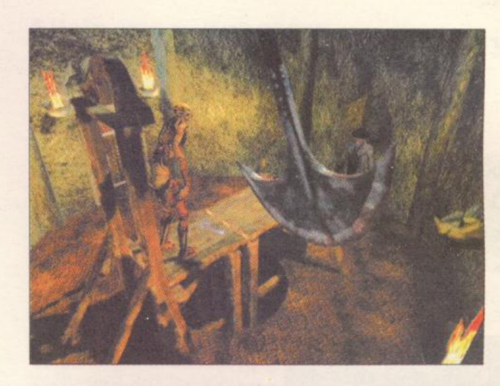
Nocturne

Terminal Reality will PC-Spieler dieses Jahr mit „Nocturne“ das Fürchten lehren. In dem Third-Person-Action-Adventure seid Ihr als Ermittler einer Spezialeinheit für übernatürliche Phänomene in den 40er Jahren unterwegs, um Horrorgestalten wie Zombies, Werwölfe, Vampire oder Ghouls in die Hölle zurückzuschicken. Ihr werdet Euch entweder in der Gestalt der Wissenschaftlerin Doc Holliday oder in Gestalt eines mysteriösen Fremden als Geisterjäger betätigen dürfen, wobei Euch computergesteuerte Charaktere bei der Erfüllung der Aufträge behilflich sind. Jeder dieser NPCs (darunter ein Voodoo-Priester, ein rumänischer Vampir-Killer, der zur Hälfte selbst ein Blutsauger ist, sowie eine italienische Revolverlady namens Gabriella) besitzt spezielle Fähigkeiten, die das Lösen von Puzzles oder die Vernichtung von Monsterhorden erst ermöglichen.



In dem düsteren Gemäuer spukt es garantiert

Für eine wohlige Gänsehaut wird vor allem die Grafik mit Spiegelungen sowie stimmigen Nebel-, Licht- und Schatteneffekten bei 32-bit-Farbtiefe sorgen. Sämtliche Polygon-Figuren sollen außerdem durch ein Skeletal-Animation-System ungemein realistisch agieren. Zusätzlich haben die Entwickler ein Modelling-Programm integriert, mit dessen Hilfe sogar Kleidungsstücke wie ein langer Trenchcoat wirklichkeitsgetreu animiert werden. Voraussichtlich Ende des Jahres soll der intensive Gruseltrip so manchem PC-Spieler schlaflose Nächte bereiten. *cis*



Das Pendel des Todes in Aktion

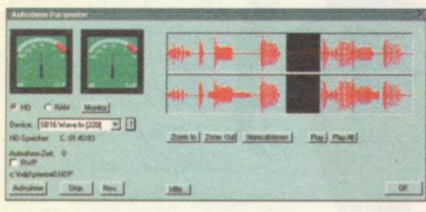
Nocturne
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Terminal Reality
Erscheinen geplant
4. Quartal '99

Get into the groove!

MAGIX dance maker

Wer schon immer einmal seine musikalischen Ambitionen ausleben wollte, aber weder ein Instrument beherrscht noch eine Ausbildung als Tontechniker vorweisen kann, dem sei die neue Version des dance makers von der Firma MAGIX empfohlen. Die Software ermöglicht es Euch, mit wenigen Mausklicks einen eigenen Song zu basteln. Die Handhabung ist kinderleicht und eine musikalisch Vorbildung nicht vonnöten. Aus einem reichhaltigen Reservoir von weit über 1000 Samples aus den trendigen Dance Bereichen dürft Ihr aus dem Vollen schöpfen und Klangbausteine in insgesamt 16 Spuren zu einem Musiktitel zusammenstellen. Während der Wiedergabe könnt Ihr außerdem weitere Bausteine einladen, verschieben oder löschen, ohne daß dadurch der Abspielvorgang unterbrochen wird. *cis*





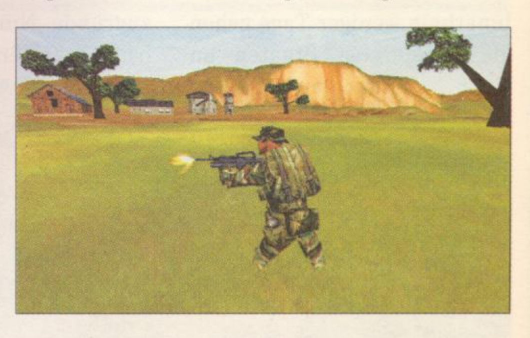
Das Benutzerinterface ist recht überschaubar

dance maker
Genre
Anwendung
Hersteller
MAGIX
Erscheinen geplant
bereits erhältlich

Soldatenalltag, zweiter Teil

Delta Force 2

Mit der nächsten Generation von NovaLogics Voxel Space 3D-Engine wird der Spieler ab Herbst weitere militärische Missionen als Mitglied der US-Eliteeinheit absolvieren können. Ausgerüstet mit neuen Waffen und Items setzt Ihr also abermals Euer (virtuelles) Leben aufs Spiel, um Geiseln zu befreien, größenwahnsinnige Diktatoren, kubanische Drogenbarone oder ähnliche Schurken dingfest zu machen. Im Multiplayer-Einsatz werdet Ihr Euch jetzt sogar dank der Voice-Over-Net-Technologie richtig mit Euren Teamkameraden unterhalten können, anstatt in einer zeitintensiven Aktion Textmitteilungen einzutippen. *cis*



Das hohe Gras kann auch als Deckung benutzt werden, um sich an den Feind anzupirschen

Delta Force 2
Genre
Action
Hersteller
NovaLogic
Erscheinen geplant
Herbst '99

Babylon 5: Space Combat Simulator

Lange Zeit hatte man von Sierras Babylon-Projekt nur noch wenig Neues gehört. Daß es trotzdem keineswegs eingeschlafen war, beweist eine kürzlich veröffentlichte Zusammenstellung von verschiedenen Kampfschiffen, die alle in dem Spiel vorkommen sollen. Wir zeigen Euch hier einige dieser coolen Fighter und Cruiser... *jn*

MENSCHEN



Der Thunderbolt Mk3 ist der schnellste und manövrierfähigste Jäger der Erdallianz. Er ist gut 15 m lang, benötigt zwei Mann Besatzung und ist mit Discharge bzw. Plasma Cannons bewaffnet.



Ein Hyperion Heavy Cruiser – dieser Brocken ist über einen Kilometer lang, beschäftigt eine Crew von 350 Mann und dient u.a. als Trägerschiff für Thunderbolts oder Starfuries.

MINBARI



Der Sharlin Warcruiser ist nicht nur wegen seiner Stealth-Einrichtung ein extrem schlagkräftiges Kriegsschiff. Es benötigt 190 Mann Besatzung und trägt neben der üblichen Bewaffnung 15 Nial Fighter.



Der Nial Heavy Fighter ist eine mit drei Neutronen-Kanonen bewaffnete Ein-Mann-Maschine. Seine Stealth-Fähigkeit macht ihn besonders gefährlich.

VORLONEN



Der Vorlon Cruiser ist mit einer Länge von über 1300 Metern ein wahrhaft gigantisches Schiff – von seiner geheimnisvollen Technologie ganz zu schweigen...



Auch der Vorlon Fighter gehört mit einer Länge von 25 Metern zu den Riesen seiner Klasse – seine schwere gepulste Fusionskanone kann das nur unterstreichen!

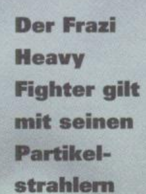
NARN



Ein G'Quon Heavy Cruiser – von diesem hauptsächlich mit Lasern bewaffneten Kriegsschiff gibt es nur noch wenige Exemplare, da die meisten im zweiten Centauri-Krieg vernichtet wurden. Es erfordert 200 Mann Besatzung.



Die Orbital Defense Platform ist 100 Meter lang und in erster Linie mit Raketen bestückt.





Der Frazi Heavy Fighter gilt mit seinen Partikelstrahlern als schwer bewaffneter Raumjäger – dennoch läßt er sich von einem Piloten steuern.

Shadow

Der Tod ist erst

Die Versoftung eines mystischen Kult-Comics birgt ernste Konkurrenz für Lara Croft



Mit magischen Waffen geht es den Monstern an den Kragen



Die ungewöhnliche Schlange Jaunty fungiert im Totenreich als Euer Berater

Dank der Arbeit des Entwicklerteams Iguana Entertainment zählt Acclaim mittlerweile zu den wenigen glücklichen Herstellern, die mit Spielen wirklich Geld verdienen. Besonders auf dem Nintendo 64 verkauften und verkaufen sich die beiden Ego-Shooter Turok 2 und South Park hervorragend, ein Erfolg, der sich auf dem PC wegen der übermächtigen Konkurrenz nicht so richtig einstellen will. Das aktuelle Action-Adventure-Projekt Shadow Man soll Iguana nun auch auf dem Computer zum Durchbruch verhelfen und Genrekollegen wie Tomb Raider 3 oder Heretic 2 auf die hinteren Plätze verweisen.

Ein Mann – Zwei Welten

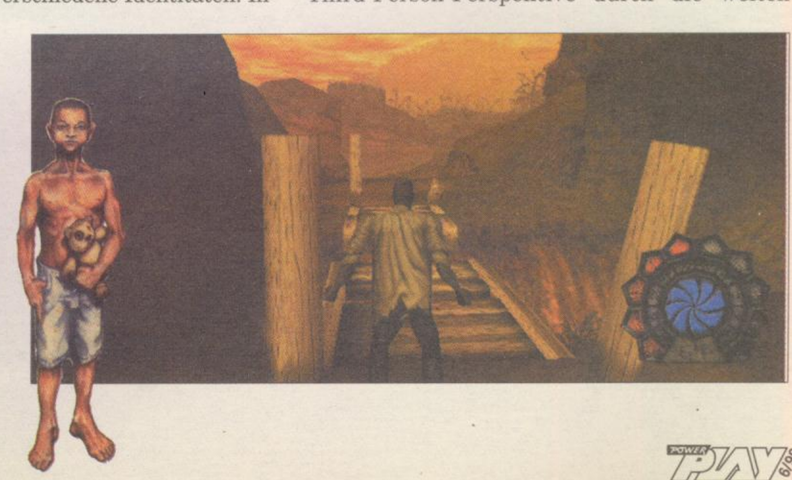
Der Protagonist der düsteren Shadow-Man-Comicreihe von Acclaim ist ein ganz und gar ungewöhnlicher Held. So wie die meisten klassischen Einwohner des DC-Universums besitzt auch der Schattenmann zwei komplett verschiedene Identitäten. In unserer Welt heißt er Mike LeRoi, ein unglückseliger Charakter, der durch eine schicksalhafte Fügung die Schuld am Tod seiner Eltern und seines Bruders auf sich geladen hat. Eine weitere unheilvolle Begegnung machte ihn zum seelenlosen Killer, zum Sklaven eines Voodoo-Priesters in der düsteren Unterwelt von New Orleans. Doch die Voodoo-Zauberin Nettie ergriff von Mike Besitz, indem sie ihm die Schattenmaske, ein legendäres und mächtiges Artefakt, in die Brust pflanzte, und ihn so gleichsam befreite wie erneut versklavte. Dank des grausigen Implantats kann Mike nun jederzeit als der Shadow Man das Reich der Toten besuchen, in dem die Seelen aller Verstorbenen ihre Heimat finden. Natürlich hatte Nettie einen Grund, Mike mit dieser Fähigkeit auszustatten. Als Shadow Man soll er nämlich einen wichtigen Auftrag in der Welt der Toten erfüllen. Es gilt fünf dunkle Seelen zu finden, die spirituellen Überbleibsel der widerwärtigsten Serienmörder der Geschichte, die im Schattenreich verborgen sind und derer sich eine böse Kraft zu bemächtigen versucht. Sollte Mikes Alter Ego die Seelen nicht vor dem Bösen aufspüren, so steht die Apokalypse, das Ende der menschlichen Welt, bevor.



Dank der Schattenmaske wird Mike zum quicklebendigen Untoten

Düstere Dimensionen

Ab August werdet Ihr in die zwei Rollen des Schattenmanns schlüpfen dürfen, um Euch in Third-Person-Perspektive durch die weiten

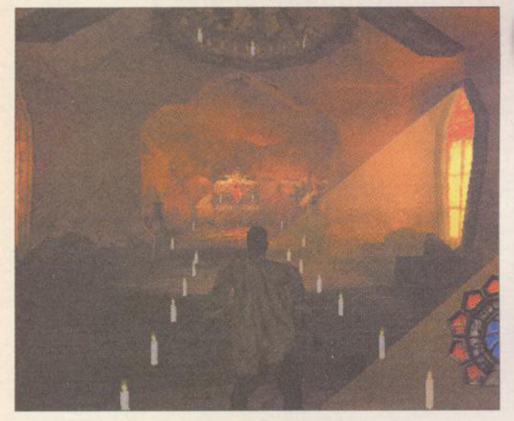


Auch im Diesseits vermag die Grafik düstere Stimmung zu verbreiten. Hier schlägt sich Mike gerade durch die Sümpfe.

Man
der Anfang



Landschaften des Dies- und Jenseits zu schlagen. Dabei beginnt Ihr als Mike in den Sümpfen nahe New Orleans, wo Ihr zuerst eine Art Trainingsparcours absolviert, um grundlegende Bewegungen wie Laufen, Springen, Hangeln oder Klettern zu erlernen. In über 20 großen Leveln lassen sich dann Geschicklichkeit und Kombinationsgabe unter Beweis stellen, durch die Verwendung spezieller Artefakte müßt Ihr den, durch die sich astrale Monster mit Feuerbällen oder Blitzen einäschern lassen, bleibt dabei der jenseitigen Spielfigur vorbehalten. Mike muß als Mensch auf die Ausrüstung zurückgreifen, die ihm die ganz gewöhnliche



In dieser Kirche trefft Ihr Nettie

Lavaströme durchziehen die Unterwelt

außerdem etliche Male zwischen den Welten hin- und herwandern. Vorangetrieben wird die packende Geschichte durch etwa 40 Zwischensequenzen, die zusammen mit dem mystischen Soundtrack eine dichte Gruselatmosphäre erschaffen. Auch eine hörenswerte Sprachausgabe wird im fertigen Spiel sein, insgesamt bekommt Ihr etwa eine Stunde lang verschiedene professionelle Synchronsprecher präsentiert.

Neben den fünf mächtigen Seelen, die Ihr zum Bestehen des Abenteuers finden müßt, sind im Jenseits noch über hundert weitere Gefäße mit den körperlosen Resten geisteskranker Killer verborgen. Diese gilt es aufzuspüren und einzusammeln, um den Shadow Man im Spielverlauf immer mächtiger zu machen. Anhand der Seelen im Gepäck lassen sich zuvor fest verschlossene Tore öffnen oder verschiedene Voodoo-Objekte besser handhaben. Anfangs ist Euer Schattenmann nur mit einer Shadow Gun ausgestattet, die ähnlich arbeitet wie die Desert Eagle, die Ihr als Mike im Reich der Lebenden verwendet. Im weiteren Verlauf füllt sich Euer Inventory allerdings mit allerlei irdischen und magischen Waffen. Die Verwendung von Voodoo-Gegenständen, durch die sich astrale Monster mit Feuerbällen oder Blitzen einäschern lassen, bleibt dabei der jenseitigen Spielfigur vorbehalten.

Welt so bietet. Allerdings dürft Ihr, egal in welcher Dimension, je eine Waffe pro Hand verwenden und so Eure Feuerkraft verdoppeln. Nur selten werdet Ihr es aber mit menschlichen Wesen zu tun bekommen, das Gros Eurer Feinde bilden diabolische Kreaturen und modrige Zombies.

Untote leben länger

Nur in der Form des Menschen Mike seid Ihr auch verwundbar und sterblich, der Shadow Man im Jenseits ist bereits tot und kann daher weder durch gewalttätige Gegner, noch durch tiefe Stürze oder Luftmangel beim Tauchen umkommen. Die üblichen Widrigkeiten eines Action-Adventures kosten so im Jenseits nur Zeit und Nerven und nie das Leben. Dafür kann Mike im Diesseits auf vielerlei Weise das Zeitliche segnen, allerdings wandert seine Seele in das Reich der Finsternis, wo er als Shadow Man aufersteht und die Dimensionen wieder wechseln kann.

Ihr seht schon, Acclaims Action-Adventure weicht ein bißchen von den ausgetretenen Pfaden eines Tomb Raider und Konsorten ab. Seid schon mal gespannt auf das Grauen und die Gänsehaut, die da auf Euch zu kommt... *sf*



In dieser bizzaren Welt landen die Seelen der Verstorbenen



Das Original: Wie der Turok, tritt auch der Shadow Man in seinem eigenen Comic auf

Shadow Man
Genre
3D-Action-Adventure
Hersteller
Iguana Entertainment/ Acclaim
Erscheinen geplant
3. Quartal '99

AUFBAUEN

Drei völlig verschiedene Völker auf einem Planeten - kann das wirklich gutgehen?

Werden die friedlichen Pimons in Ruhe ihre Pilze züchten und des Abends ihren geliebten Pilzschnaps trinken können? Haben die Amazonen eine Chance, unbehelligt die Früchte ihrer Arbeit - ihre heiß begehrten Schokotörtchen - zu geniessen? Oder werden die gefräßigen Sajikis alle Pläne zunichte machen?

ENTDECKEN

Wählen Sie ein Volk Ihres Vertrauens und machen Sie sich einen ganzen Planeten untertan. Erbauen Sie Städte und sorgen Sie dafür, daß Ihr Völk wächst und gedeiht. Denn es braucht nicht nur Nahrung, sondern will auch mit Wirtshäusern, Theater, Zirkus uvm. bei Laune gehalten werden.

FORSCHEN

Treiben Sie die Forschung voran, damit Sie nicht vom Gegner überrumpelt werden. Kurbeln Sie den Handel an, um die Staatskasse zu füllen. Die richtige diplomatische Strategie verhindert plötzliche Überfälle. Aber seien Sie trotzdem gerüstet - der Kampf wird unvermeidlich sein.

KÄMPFEN

Einige Features:

- **Drei grundverschiedene Völker**
- **Ausgefeiltes Rohstoffsystem**
- **Forschung, Handel, Diplomatie**
- **Über 25 verschiedene Gebäude pro Volk**
- **Über 25 Berufe pro Volk**
- **Tutorialmissionen und drei Kampagnen**
- **Unendlich viele Endlosszenarien**
- **Liebevolle und detailreiche Grafik**
- **Multiplayer bis 3 Personen**

Exklusivvertrieb Schweiz



http://www.gamescity-online.ch

Exklusivvertrieb Deutschland



http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich



http://www.dynamic.at

Die Völker

Ab Mai 1999 im Handel

Published by



http://www.jowood.at

Mehr Infos: hhttp://www.dievoelker.com

Developed by

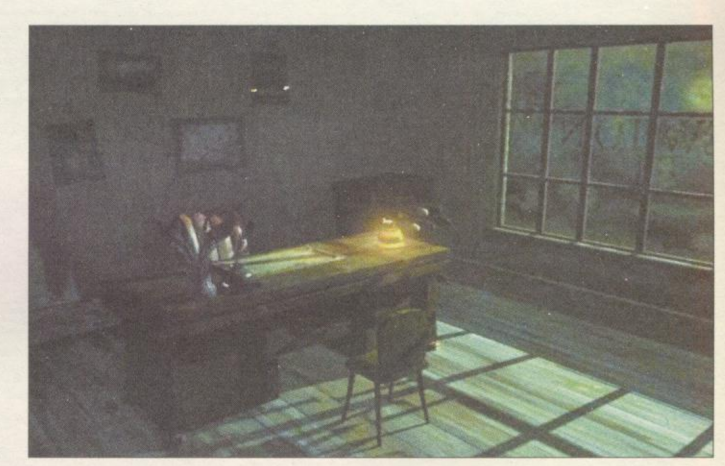


http://www.neo.at

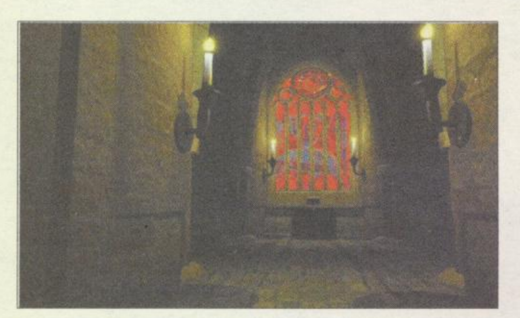
Discworld Noir

„Ich habe gehört, Sie sind der Beste." „Vielleicht..." „Dann suchen Sie meinen Ex für mich..."

So ähnlich wie im Vorspann wird es wohl ablaufen, wenn eines schönes Abends eine wohlbetuchte Blondine namens Carlotta im schäbigen Büro von Mr. Lewton auftaucht. Lewton nämlich ist Privatdetektiv, weil er sich als Gesetzeshüter einmal schmieren ließ und deshalb gefeuert wurde. Bis zu dieser Stelle könnte die Geschichte auch 1930 in L.A. spielen. Tut sie aber nicht. Sie spielt stattdessen in Ankh-Morpok, der notorischen Hauptstadt der berüchtigten Scheibenwelt. Die eine wie die andere ist Computerspielern bereits aus zwei bizarren Adventures um den Zauberer Rincewind bekannt. Diesmal freilich dürfte die Story etwas herber ausfallen, wenngleich auf den obskuren Humor nicht verzichtet wird. Das muß auch so sein, denn immerhin hat „Discworld Noir" den Segen des Scheibenwelt-Schöpfers und Romanciers Terry Pratchett, der ansonsten aber nicht weiter mit dem Projekt befaßt war.



Das Büro unseres Detektivs – hier noch ohne Blondine



Vorgerenderte Räume sollen später...



...durch unseren Helden Lewton lebendig werden

Lewton wird sich in Third-Person-Perspektive durch vorberechnete Umgebungen bewegen, selber jedoch in Echtzeit gerendert sein. In Bezug auf die Rätsel soll es nicht so sehr aufs Aufsammeln und Verwenden ankommen, sondern auf Gespräche und Verhöre. Zu jedem Hinweis, jeder Spur, die sich im Laufe der Zeit auftut, soll man die Charaktere im Spiel befragen können – da ist es mit Sicherheit erforderlich, seine detektivische Spürnase zu trainieren, um nicht im Wust der Möglichkeiten zu versinken.



Dubiose Figuren en masse

Tja, worum es nun aber im einzelnen geht, werdet Ihr jetzt wissen wollen. Unsere Antwort lautet: Abwarten und Tee trinken. Erstens nämlich wurde das Game jüngst erst wieder kräftig verschoben, und zweitens hüten die Hersteller



Ankh-Morpok bei Nacht – kein Wunder, daß das Game „Discworld Noir" heißt!

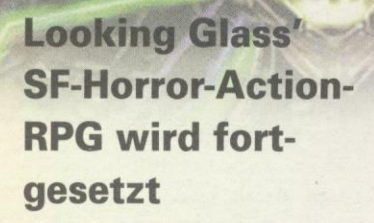
eifersüchtig alles, was mit der Story zu tun haben könnte. Nur wenige Dinge sind verbürgt – nämlich die eingangs erwähnte Blondine und ihr Ex-Lover, ein paar weitere Hauptfiguren (ein verrückter Erfinder, ein ebenso verrückter Archäologe, Lewtons Ehemalige, ein Troll, ein Zwerg und ein Vampir), der Umstand, daß der simpel scheinende Fall plötzlich in haarsträubende Verwicklungen ausartet, und die Tatsache, daß diese Geschichte frei erfunden wurde, also nicht auf einem der Scheibenwelt-Romane basiert. Wenngleich natürlich hin und wieder alte Bekannte wie etwa der in Versalien redende Gevatter Tod auftauchen... *jn*

Discworld Noir
Genre
Adventure
Hersteller
Perfect Entertainment/GT Interactive
Erscheinen geplant
Herbst '99

System
Im Bann von

Looking Glass' SF-Horror-Action-RPG wird fortgesetzt


Laßt diesen laufenden Blecheimer bloß nicht zu nahe kommen!


Glücklicherweise hat der Mutant nur einen Prügel. Unserer Strahlenwaffe kann er also nichts entgegensetzen.





Dieser arme Kerl hat wenigstens schon alles hinter sich

Vor fünf Jahren, als id Software gerade mit seinen Produkten das 3D-Action-Genre zu formen begann, veröffentlichte Looking Glass Studios unter dem Banner von Origin „System Shock", ein Game, das die eng gesteckten Grenzen dieses noch relativ jungfräulichen Bereiches durchbrach und in puncto Konzeption, Interaktion und Spieltiefe seiner Zeit weit voraus war. Zu Recht zählt diese innovative Mischung aus Shooter-, Adventure- und RPG-Elementen bis dato in Fachkreisen zu den absoluten PC-Spieleklassikern. Ein kommerzieller Erfolg war dem Titel aber nicht vergönnt. Die Zeit schien für derart komplexe, tiefgreifende Ego-Abenteuer in virtuellen Welten noch nicht reif zu sein. Inzwischen hat Valve mit „Half-Life" jedoch endgültig eine neue Ära bei den First-Person-Ballereien eingeläutet und Looking Glass damit den Weg für eine Fortsetzung ihres Ausnahmeproduktes geebnet. Erinnern wir uns: Im ersten Teil erwachte der Spieler als namenloser Hacker – Mitarbeiter 2-4601 – auf „Citadel", einer Raumstation des Konzerns TriOptimum, aus einem sechsmonatigen Heilschlaf. Als Belohung für nicht ganz legale Dienste hatte man ihm eine neuronale Benutzeroberfläche eingepflanzt. Während seines Genesungsprozesses entwicklte SHODAN, das intelligente Computernetzwerk von Citadel, ein höchst gefährliches Eigenleben und übernahm die Kontrolle über die Raumstation. Das machtlüsterne System bedrohte sogar die Erdbevölkerung. Dem Spieler wurde jetzt die Aufgabe zuteil, sich als Held wider Willen gegen Mutanten und amoklaufende Roboter zur Wehr setzen, um schließlich SHODAN auszuschalten.

Die Storyline des Sequels soll nun um die 35 Jahre nach diesen Ereignissen einsetzen. An Bord eines Raumschiffs werdet Ihr abermals aus einem kryogenetischen Schlaf erwachen, verziert mit diversen Cyber-Implantaten. Diesmal seid Ihr jedoch kein Hacker, sondern ein Angehöriger des Militärs, der herausfinden muß, was während seiner Regenerationsphase vorgefallen ist. Das Raumschiff scheint verlassen zu sein, die Gänge sind menschenleer und hin und wieder stößt man auf die verstümmelten Leichen von Besatzungsmitgliedern – SHODAN ist zurückgekehrt und treibt erneut ein tödliches Spiel.

Shock 2

SHODAN

„System Shock 2" wird sich allein schon durch den enorm gesteigerten RPG-Anteil vom Vorgänger unterscheiden und eine Charakterentwicklung beinhalten. So könnt Ihr die Fähigkeiten Eures Alter Egos mittels kybernetischer Upgrade-Terminals tunen. Welche Terminals Ihr benutzt und welche Attribute Ihr verbessert, beeinflußt dabei den weiteren Spielablauf. Als Gegenstück zum Magie-Skill in Fantasy-RPGs werdet Ihr 30 unterschiedliche PSI-Kräfte erlernen können. Wem das nicht reicht, kann sich außerdem mit einem umfangreichen Waffenarsenal – vom Schraubenschlüssel bis hin zu High-Tech-Knarren – ausstatten. Die Verteidigungsinstrumente lassen sich reparieren, modifizieren und mit verschiedenen Arten von Munition ausrüsten, um Feinden wie grotesken Mutanten, Cyber-Ninjas oder Droiden effektiv den Garaus zu machen. Damit es Euch nie langweilig wird, überprüft das Programm regelmäßig die Population der virtuellen Spielewelt. Ist sie zu niedrig, werden kurzerhand neue Widersacher generiert. Auch das Sicherheitssystem des Raumschiffes hält Euch auf Trab. Erfassen Euch die Überwachungskameras, wird der Alarm ausgelöst und Euch eine Meute garstiger Gesellen auf den Hals geschickt. Dies verhindert Ihr, indem Ihr Euch via Terminal Zugriff auf das Sicherheitssystem verschafft und es zeitweise lahmlegt. Wie im Original dürft Ihr außerdem wieder durch den Cyberspace surfen, allerdings wird dem Spielelement diesmal eine untergeordnete Bedeutung beigemessen.

Die Cyber-Ninjas sollte man nicht unterschätzen

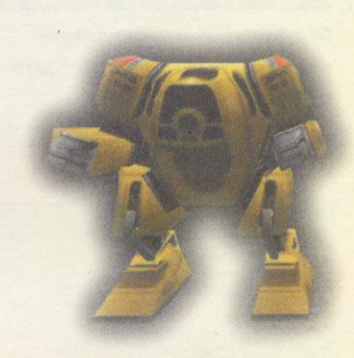
Die größte Schwachstelle des Vorgängers, nämlich die für Einsteiger umständliche Handhabung des Benutzerinterfaces, soll in der Fortsetzung behoben werden. Behutsam wollen Euch die Entwickler an die überschäumende Funktionsvielfalt heranführen. Zu Beginn werdet Ihr mit den essentiellen Bestandteilen der Steuerung vertraut gemacht, kompliziertere Optionen werden erst im fortgeschritteneren Spielverlauf vorgestellt.

Für die adäquate Umsetzung der beklemmenden SF-Horror-Atmosphäre verläßt sich Looking Glass auf eine aufgebohrte Version der Dark-Engine, die bereits bei „Dark Project – Der Meisterdieb" für eine schaurig-schöne Stimmung sorgte. 16-bit Farbtiefe, verschiedenfarbige Lichtquellen, transparente Objekte, spektakuläre Partikeleffekte sowie eine ausgefeilte Gegner-KI sind nur ein paar der Features, mit denen die Technologie in „System Shock 2" aufwarten wird. Besonders gespannt dürft Ihr auch auf den kooperativer Multiplayer-Modus sein, in dem sich bis zu vier Spieler mit vereinten Kräften gegen SHODAN behaupten müssen. *cis*

Dieser Schießprügel sieht wirklich imposant aus



Diesen Kerl sollte man auf Diät setzen





Dem Robbie brennen gleich die Schaltkreise durch



System Shock 2
Genre
Action-RPG
Hersteller
Looking Glass/EA
Erscheinen geplant
3. Quartal '99

MiG Alley

Good Morning Korea!

Seit zehn Jahren versorgt Rowan Software bereits Simulationsfreunde mit ihren Programmen (Amiga-User haben der Company sogar die Umsetzung des ersten „Falcon"-Titels zu verdanken). Nach der WWI-Sim „Flying Corps" widmet sich das Entwicklerstudio jetzt mit „MiG Alley" einem in diesem Genre bislang unterrepräsentierten Kapitel, dem Korea-Krieg.

Ihr werdet in die Cockpits verschiedenster Flugzeuge klettern dürfen, von Propellermaschinen wie etwa dem Jagdbomber P-51 Mustang bis hin zur F-80 Shooting Star, dem F-84 Thunderjet oder dem F-86 Sabre. Daneben tummeln sich auch noch eine Reihe von computergesteuerten Maschinen (darunter B-29 Superfortress, F9 Panther, A1 Skyraider etc.) während der Auseinandersetzungen am Himmel. Laut Aussagen der Programmierer sollen sich weit über 100 Flugzeuge zur selben Zeit in der Luft befinden können. Ob dabei die Framerate nicht in Keller sinkt, muß der Praxistest beweisen. Die berüchtigte MiG-15 dürft Ihr allerdings nur im Multiplayer-Modus fliegen, wo Ihr Euer Können gegen maximal sieben Kontrahenten unter Beweis stellen müßt.

Beachtliches haben die Entwickler vor allem in puncto Grafik geleistet. Neben den 1:1 realisierten Flugzeugmodellen wurde der Kriegsschauplatz mit Hilfe von Landkarten und Satelliten-Aufnahmen akribisch genau nachgebildet. So wartet die virtuelle Halbinsel mit den gleichen massiven Höhenunterschieden (an die 2000 Meter hohe Berge) und Flüssen von exakt derselben Breite wie in Wirklichkeit auf. Durch Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten soll die Gestaltung der Terrain-Texturen beispielsweise der photorealistischen Optik von Microsofts Combat Flight Simulator in nichts nachstehen. Weiterhin werdet Ihr auf die obligatorischen Lichteffekte, Lens-Flares, Regen, Rauch, Explosionen mit Schockwellen (die auch nahegelegenen Objekten Schaden zufügen können) sowie anhand von Fotos gestaltete Cockpits inklusive funktionstüchtiger Instrumente nicht verzichten müssen.

Zwar können ungeduldige Piloten einzelne Einsätze fliegen, die eigentliche Herausforderung ist jedoch die dynamische Kampagne. Als Kommandant von fünf Fliegerstaffeln plant Ihr täglich Eure Missionen mittels einer voll scroll- und zoombaren Übersichtskarte. Ziel ist es, die Bodentruppen zu unterstützen und die Frontlinie in Richtung chinesische Grenze zu verschieben. Wer mit dieser Option überfordert ist, überläßt diesen strategischen Part einfach dem Computer und stürzt sich als einer von 96 Piloten in den Luftkampf, wobei sich ein Erfolg oder eine Niederlage direkt auf das weitere Spielgeschehen auswirkt. *cis*



Die Instrumentenanzeigen sind keine Atrappe, sondern voll funktionstüchtig



Durch die Detonation werden auch umliegende Gebäude beschädigt

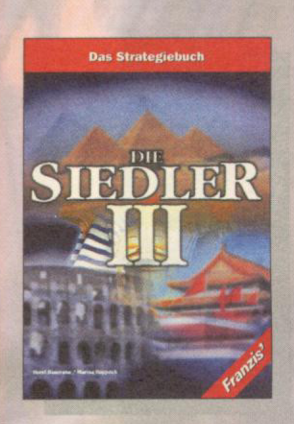
Volltreffer! Da haben wir wohl den Vogel abgeschossen!



Eine Staffel auf Erkundungsflug

MiG Alley
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Rowan Software/ Empire
Erscheinen geplant
Juni '99

Tips, Tricks und Cheats von A-Z

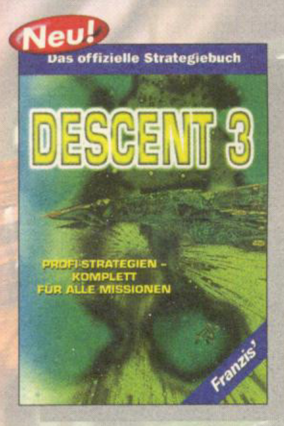




Civilization
Call to Power
Das offizielle Strategiebuch
1999
ISBN 3-7723-**6454-3**

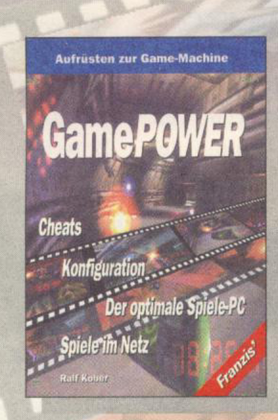
öS 219,– SFr 25,–
DM **29,95**

Die Siedler III – Das Strategiebuch
Baumann/Ruppach; 1999; 96 S.
ISBN 3-7723-**4254-X**
ÖS 182,–/SFr 23,–/DM **24,95**



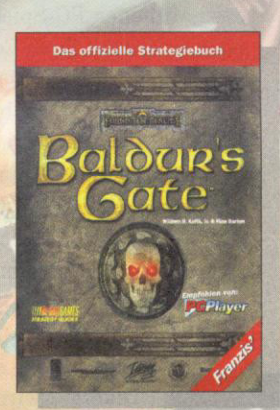
Der Kampf der Menschheit gegen die feindlichen Aliens geht weiter. Auf drei neuen Schiffen geht's durch 15 neue Level. Schwierige Level, die Sie oft in die Klemme bringen werden.
Deshalb in diesem Buch:
Profi Strategien für alle Missionen
- Schritt-für-Schritt Walkthroughs
- Komplettes Multiplayer-Set
- Komplette Übersicht über alle Raumschiffe, deren Stärken und Schwächen.

Descent 3 – Das offizielle Strategiebuch
160 S.; 1999
ISBN 3-7723-**6816-6**
ÖS 182,–/SFr 23,–/DM **24,95**



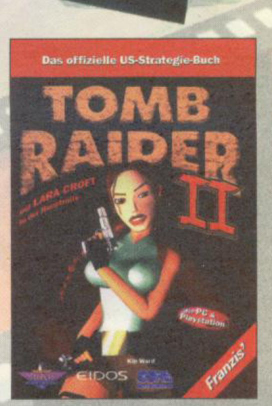
Machen Sie aus Ihrem PC die ultimative Spielhölle! In diesem Buch erfahren Sie alles über die nötige Hardware, die Peripherie und das Tuning. Tips und Tricks helfen Ihnen bei Pannen und Problemen. Auch wenn Sie bei einem Spiel nicht mehr weiterwissen - der Ratgeber hilft Ihnen sicher weiter. Und wer Online-Duelle mit leibhaftigen Gegnern liebt, der findet in einem gesonderten Kapitel nützliche Tips und Hilfestellung. • Der optimale Spiele-PC • Aufrüsten zur Game Machine • Hardware • Optimale Konfiguration • Spielen im Netz • Pannenhilfe

GamePower
Kober, Ralf; 1999; 276 S.
ISBN 3-7723-**6895-6**
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM **29,95**



Endlich mal wieder ein kniffliges, geheimnisvolles und abwechslungsreiches Fantasy-Rollenspiel: Baldur's Gate ist der neue Knüller auf dem Spielemarkt. Doch was tun, wenn es gar nicht mehr weitergehen will? Bevor Sie ganz verzweifeln – greifen Sie zum offiziellen Strategiebuch! Hier sind alle Level und Aufgaben komplett beschrieben. Wer sich ganz schnell zurechtfinden will, dem helfen detaillierte Karten aller Städte und Orte. Und auf die richtigen Profis warten zahlreiche Insidertips von den Entwicklern.

Baldur's Gate – Das offizielle Strategiebuch
Brady Games; 1999; 196 S.
ISBN 3-7723-**6924-3**
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM **29,95**



Powerfrau Lara Croft ist zurück! Noch stärker, cooler und durchschlagender als je zuvor! Ähnlich wie in der Vorläuferversion schlägt sich Lara durch grandiose Szenerien bis sie in die Grabkammer gerät. Doch was Lara hier an neuen Umgebungen, Rätseln und Überraschungen erwartet, kann Sie ganze Nächte kosten! Besonders, wenn Sie bestimmte Rätsel nicht knacken können.
Deshalb: Wenn's für Lara hart auf hart kommt, finden Sie hier alle Waffen, alle Gegner, alle Rätsel.

Tomb Raider II
Prima; 1997
ISBN 3-7723-**4413-5**
ÖS 146,–/SFr 18,–/DM **19,95**

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
http://www.franzis.de

Franzis'

Diab

Dämonisches Trei

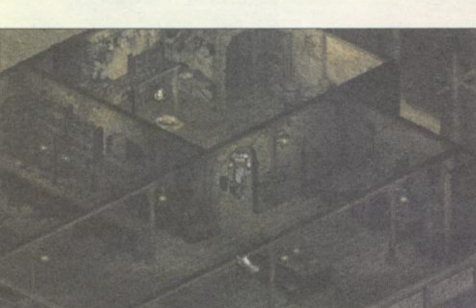


Die Sorceress verfügt über effektvolle Zaubersprüche

Tapfere Recken gehen dieses Jahr wieder auf Monsterjagd

Mit einer gewagten Mischung aus Hack-&-Slay- und RPG-Elementen infizierte Blizzard 1997 in Form von „Diablo" weltweit zwei Millionen PC-Spieler, nachdem die Company bereits mit ihren Echtzeitstrategicals Bestseller aus dem Ärmel geschüttelt hatte. Inzwischen warten „Diablo"-Junkies schon seit geraumer Zeit auf die Veröffentlichung der heißersehnten Fortsetzung, die für den vergangenen Winter angekündigt war – aber das Entwicklerstudio ist ja für seine Verzögerungen bekannt. Im Herbst soll es aber nun endlich soweit sein: Diablo wird mit seiner Monsterbrut zurückkehren und hat diesmal mit den Höllenfürsten Baal und Mephisto sogar teuflische Verbündete.

Um sich erneut tollkühn den Legionen der Finsternis entgegenzustellen, wird der Spieler diesmal gar zwischen fünf unterschiedlichen Charakteren wählen dürfen. Die kampferfahrene Amazone ist dabei sowohl im Umgang mit Pfeil und Bogen als auch mit einem Speer geübt und kann unter anderem mit einem einzigen Schuß einer Gruppe von Feinden mit mehreren Pfeilen Schaden zufügen. Steht einem der Sinn mehr nach einem Allround-Talent, ist der Paladin die erste Wahl. Er beherrscht Nahkampftechniken ebenso wie offensive und defensive Zaubersprüche. Dadurch vermag er sich mit magischen Kräften gegen Feuer und Kälte zu schützen oder gefallene Kameraden wieder ins Leben zurückzurufen. Der Barbar hat hingegen mit Magie rein gar nichts am Hut und verläßt sich lieber auf gehärteten Stahl sowie seine enorme Körperkraft. Mit einem markerschütternden Kampfschrei vertreibt er sogar schwächere Kreaturen. Entscheidet Ihr Euch allerdings für die Sorceress, könnt Ihr Euch lediglich mit Zauberkräften der Dämonen erwehren. Als Necromancer macht Ihr letzendlich überwiegend durch schwarze Magie Euren Widersachern den Garaus. Mittels mächtiger Spells läßt Euer Alter Ego dann Leiber explodieren, verflucht Widersacher und entzieht ihnen damit die Lebensenergie oder beschwört willenlose Golems, die für ihn die Feinde zerschmettern. Jede Charakterklasse wird dabei über 30 individuelle Fähigkeiten bzw.



Der Paladin gönnt sich in einer Gaststätte eine kleine Verschnaufpause



Die Amazone in Bedrängnis

lo 2

ben in vier Akten

Zaubersprüche verfügen, die Ihr im Verlauf des Geschehens erlernen könnt. Anhand des einblendbaren „Skill-Trees", wo alle Fertigkeiten – in verschiedene Kategorien aufgeteilt übersichtlich aufgeführt sind, behaltet Ihr diesbezüglich immer den Überblick. Außerdem soll dieses Feature die Charakterentwicklung vereinfachen. Abgesehen von dieser Neuerung werdet Ihr durch platzsparende Behältnisse, in denen Ihr Gegenstände lagern könnt, eine größere Anzahl an Items während der Reise in Eurem Inventar mitführen und zur Orientierung eine detailliertere Mini-Map aufrufen können.

Die Rückkehr in die Fantasy-Welt von Diablo wird drei Akte sowie ein Finale umfassen. Ein einziger dieser Abschnitte soll in etwa die Ausmaße des Vorgängers aufweisen, wodurch der Umfang des Sequels gegenüber dem Original um ein vierfaches gestiegen ist. Ihr werdet Friedhöfen sowie Höhlen einen Besuch abstatten und durch verschiedene Städte, Wüstenregionen oder Urwälder wandern. Anstatt also immer wieder ins gleiche Dorf zurückzukehren oder grafisch ähnliche Dungeons aufzusuchen, erkundet Ihr in „Diablo 2" gleich zahlreiche unterschiedliche Schauplätze. Zudem dürft Ihr Gebäude – Paläste, Tavernen etc. – jetzt auch betreten und gründlich erforschen. Visuell wird Euch dabei nicht nur aufgrund der verschiedenen Locations und eingestreuten Filmsequenzen Abwechslung geboten, durch Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten via 3Dfx-Glide und OpenGL verwöhnen Euch zudem spektakuläre Lichteffekte und Zaubereien. Allerdings soll solch eine Hardware nicht zwingend erforderlich sein, um „Diablo 2" spielen zu können.



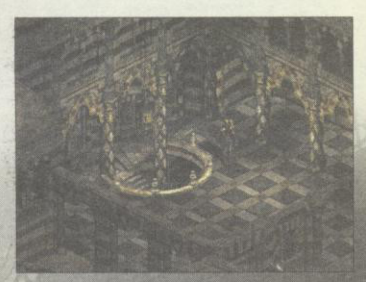
Der „Skill-Tree" ermöglicht eine flexible Charakterentwicklung


Monster belästigen die Sorceress bei ihrem Spaziergang

Damit die Fortbewegung in den riesigen Arealen zügig vonstatten geht, kann Euer Charakter inzwischen auch rennen oder sog. „Waypoints" aktivieren, um zwischen Gebieten hin- und herzupendeln. Wechselt Ihr in einen neuen Bereich, wird der Spielfluß im übrigen nicht mehr durch lästige Bildschirme, die Euch mit einer Statusanzeige über den Fortschritt des Ladevorgangs informieren, unterbrochen. Neben den Verbesserungen hinsichtlich Grafik und Gameplay soll die Interaktion mit NPCs in der Fortsetzung anspruchsvoller ausfallen. Außer mit computergesteuerten Protagonisten Handel zu treiben, könnt Ihr manche Gesellen anheuern, damit sie Euch fortan begleiten und an Eurer Seite gegen die Monstermassen kämpfen. Schließlich will Blizzard den Multiplayer-Aspekt gerade im Hinblick auf das Battle.net noch mehr Substanz verleihen, wobei der Erfolg von Ultima Online auch hier seine Spuren hinterlassen wird. Besitzt Ihr genügend Geldreserven, könnt Ihr ein Clan-Haus kaufen, wo Ihr dann mit Euren Kameraden Erfahrungen austauscht, Geschäfte abwickelt oder erworbene Gegenstände aufbewahrt. Um zu verhindern, daß das Problem mit Player Killern Überhand nimmt, wird man Arenen einrichten, in denen sich Spieler in einem ehrlichen Wettkampf messen können. *cis*


Die Wände sind blutverschmiert – das läßt nichts Gutes erahnen




So prächtig können also Paläste innen aussehen

Diablo 2
Genre **Action-RPG**
Hersteller **Blizzard/Cendant**
Erscheinen geplant **Oktober '99**


PC CD
Westwood STUDIOS

SIE HABEN DAS KÖNIGREICH GERETTET,

SIE HABEN DIE WELT GERETTET …

… JETZT MÜSSEN SIE IHRE SEELE RETTEN!



LANDS OF LORE III

AUF DER SUCHE NACH
DER VERLORENEN SEELE

Sinistar Unleashed

Die Neuauflage eines Spielhallen-Klassikers protzt mit Edel-Optik





In den Tiefen des Alls müßt Ihr der Alienbrut so richtig einheizen



Jetzt sind schnelle Reflexe vonnöten



Prächtige Explosionen erfreuen das Spielerherz

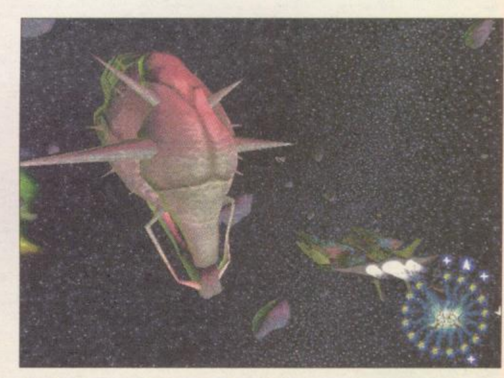
Gerade in den letzten 12 Monaten wurden die Zocker gleich mit einer ganzen Reihe von Remakes altehrwürdiger Spieleklassiker bombardiert. Activision bescherte uns ein grafisch aufgepepptes „Asteroids" und siedelte seine „Battlezone"-Variante im Action-Strategie-Genre an, Hasbro Interactive, die zuvor schon „Frogger" wieder auf die Sprünge halfen, präsentierte den des Atari-Oldie „Centipede" im neuen Gewand, und Psygnosis konterte mit „Sentinel Returns". Mit „Sinistar Unleashed" werkelt nun die Company GameFX unter der Schrimherrschaft von THQ an dem jüngsten Beitrag des 80er-Jahre-Revivals.

Die von Williams veröffentlichte Automatenversion „Sinistar" war anno 1983 das erste Arcade-Game mit digitaler Sprachausgabe und Stereo-Sound. Nostalgiker erinnern sich noch heute an die prägnanten Kommentare des Oberbösewichts namens Sinistar, mit denen er dem Spieler Angst und Schrecken einjagte. Trotz fortschrittlicher Technologie war die Weltraumballerei wegen ihres mörderisch hohen Schwierigkeitsgrades damals jedoch nur leidlich erfolgreich.

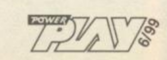
Das schweißtreibende Gameplay sowie die markante Sprachausgabe soll auch die Neuauflage auszeichnen. Ihr prescht mit Eurem Gleiter durch die Galaxie und bergt durch Beschuß von Planetoiden Kristalle, während Euch feindlich gesinnte Aliens zu Weltraumschrott verarbeiten wollen. Am Ende müßt Ihr dann der bio-mechanischen Super-Waffe, besagtem Sinistar, den Garaus machen.

Das ebenso nervenaufreibende wie geradlinige Actionspektakel erstreckt sich über 24 Level, wobei Ihr mit neun verschiedenen Waffensystemen sowie acht Power-Ups die über 25 Gegnertypen eliminieren könnt. Dabei wird dem Spieler visuell ein berauschendes Feuerwerk den Atem rauben. Gigantische Gegner und farbenfrohe Explosionen garantieren zumindest in optischer Hinsicht phänomenalen Ballerspaß. Allerdings fordert die Grafikorgie seinen Preis – Ihr solltet mindestens einen Pentium II 233 mit 32 MB RAM und 3D-Beschleunigerkarte besitzen, wobei sich angeblich erst mit einem Pentium III-500-System die ganze Detailfülle der Grafik bei optimaler Spielbarkeit entfalten wird. *cis*

Sinistar Unleashed
Genre
Arcade-Action
Hersteller
GameFX/THQ
Erscheinen geplant
Sommer '99



Auf riesige Gegner trifft man zuhauf



So werten wir!

Der Wertungskasten

Um Euch für jedes Spiel möglichst viele Informationen kompakt und schnell überschaubar zu servieren, haben wir diesen Wertungskasten entwickelt. Er enthält neben den wichtigsten technischen Angaben die Wertungen. Am wichtigsten ist uns dabei der Spielspaß, der natürlich für SOLOspieler anders ausfallen kann als im MULTIplayermodus. Falls ein Spiel keine Mehrspieleroption hat, findet Ihr hier einen Gedankenstrich „-" vor.
Gleich unter der Hauptwertung haben wir nun die wichtigen Subwertungen optisch hervorgehoben. So könnt Ihr auf einen Blick erfahren, was im Einzelnen Grafik, Sound und Spieltiefe bei diesem Testkandidaten taugen. Merke: Ein schön opulentes Edelwerk muß nicht unbedingt Spaß machen und ein plattes Ballerspiel mit wenig Spieltiefe kann tollen Sound hervorbringen. Unter welchen Hardware-Voraussetzungen ein Programm überhaupt erst den Spielbetrieb aufnimmt, findet Ihr jetzt am Ende eines jeden Testberichts. Neben der Minimalforderung geben wir auch gleich eine Empfehlung ab, mit welchem PC-System das Spiel erst richtig rund läuft.

wird in der Regel aber ... mehrere lange Abende verschlingen.
fe

Mindestanforderung: P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA
Empfohlen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts.

Name	Peng! Peng!
Genre	Kanonensimulation
Hersteller	Smith&Wesson
Schwierigkeit	hoch
Preis	9999 Mark
Steuerung	Gamepad
Spiel	Russisch
Anleitung	Lettisch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler

GRAFIK
Auflösung, Farbenpracht, Erkennbarkeit, Phantasievolle Entwürfe, stimmiges Gesamtbild und gelungene Animationen fließen in diese Wertung ein. Licht-, Schatten-, Wasser- und Feuereffekte kommen je nach Genre noch hinzu.

SPIELSPASS
SOLO 58% MULTI 70%
GRAFIK 81%
SOUND 97%
SPIELTIEFE 79%

SOUND
Hier interessiert uns nicht nur dröhn, sondern auch schön: Die Melodien dürfen nicht in den Wahnsinn treiben, die Effekte sollen passend und abwechslungsreich sein und die Sprachausgabe darf ruhig erträglich und verständlich sein. Wenn das ein atmosphärisch dichtes Potpourri ergibt- super!

SPIELTIEFE
Wohl nicht in jedem Genre kaufentscheidend, gibt uns die Spieltiefe einen Anhaltspunkt dafür, wie stark wir uns mit dem Titel auseinandersetzen mußten. Je komplexer die Zusammenhänge, je größer der Umfang (Karten, Szenarien, Modi...) und je ausgefeilter Interaktion, Aufgabenstellung und Abwechslungsreichtum, desto höher wird die Spieltiefe-Wertung ausfallen.

SUPER


Fritz Effenberger

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

AB 18

VORAUSSETZUNG
Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist


Stephan Freundorfer


Chris Peller


Maik Wöhler

Ralf Müller


JoeNettelbeck


Thomas Ziebarth

South Park

Nach Turok 2 kommt der etwas andere Ego-Shooter von Iguana

Die Merchandising-Maschinerie rund um die anarchische Zeichentrickserie South Park läuft in den USA auf Hochtouren, Grund genug für eine Softwarefirma, sich mit einem Spiel zum Kult ein Stück des dicken Kuchens zu sichern. Diese Rechnung ist für Acclaim auch schon aufgegangen, besonders von der N64-Version des Ego-Shooters konnten in England und Nordamerika traumhafte Stückzahlen abgesetzt werden. Bis die Serie endlich auch bei uns zu sehen sein wird (auf RTL zu einem momentan unbestimmten Termin), müssen wir uns leider mit dem digitalen Auftritt der Gören Stan, Kyle, Cartman und Kenny begnügen.



Manchmal müßt Ihr South Park auch unter Zeitdruck vor dem Ende retten

Abwechselnd müßt Ihr in die Rolle je eines der vier Kinder schlüpfen, um das beschauliche Städtchen in den Rocky Mountains vor der Zerstörung durch Armeen von Truthähnen, mutierten Dorfbewohnern oder außerirdischen Besuchern zu retten. Die Landschaften, durch die Ihr dabei marschiert, werden mittels Iguanas Turok2-Engine in Szene gesetzt, was bedeutet, daß in nicht allzu großer Entfernung dicker Nebel die Sichtweite stark einschränkt. Auch sonst zeichnet sich die Grafik, egal, ob Ihr Euch in verwinkelten Höhlensystemen, verschneiten Wäldchen oder auf der städtischen Hauptstraße befindet, nicht gerade durch einen übertriebenen



Mit dem Kuhwerfer im Gepäck ist es nicht schwer, muhtig zu sein

Gehalt an Details aus. Dafür liegen hie und da Ausrüstungsgegenstände herum, die Euch etwas mehr Kampfkraft verleihen als die Standardmunition Schneeball. So findet Ihr neben Völkerbällen diverse kuriose Waffen wie ein Plümpelgewehr, eine Schwämmchenkanone oder gar einen Kuhwerfer. Lebensenergie, die durch Feindbeschuß oder -berührung verlorengegangen ist, könnt Ihr durch Aufsammeln von Cartmans Lieblingssnack „Cheesy Poofs" wieder zurückgewinnen. Bis an die Milchzähne bewaffnet wandert Ihr auf streng vorgegebenen Pfaden durch insgesamt fünf Episoden, die wiederum in mehrere Level unterteilt sind und sich hauptsächlich durch das Auftreten einer bestimmten Sorte Gegner auszeichnen. Zwischen den Stufen dürft Ihr Euch an diversen Zwischensequenzen ergötzen, in denen Chef – der Koch der Schulkantine – den Kindern erzählt, wie es weitergehen soll. Übrigens werden in der hiesigen Version die amerikanischen Originalstimmen der Zeichentrickhelden beibehalten, dank deutscher Untertitel könnt Ihr so beim Spielen Euren Englisch-Wortschatz um ein paar Redewendungen erweitern. *sf*

Minimum: P200, 32 MB RAM, 4x CD, 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII/266, 64 MB RAM



Der Mecha-Truthahn, eine der gefürchtetsten Kreaturen des Universums...



Gottseidank erschöpft sich der Schneeball-Vorrat nie

Name	South Park
Genre	Action
Hersteller	Iguana Entertainment/ Acclaim
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Spiel	Englisch/Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	TCP/IP, IPX (8)

NAJA

Stephan Freundorfer

Als großer Fan der Serie habe ich dem Testmuster von South Park richtiggehend entgegengefiebert und, um ein Fazit vorwegzunehmen, unter meinen Collectibles nimmt das Spiel auch einen Ehrenplatz ein. Damit hat sich's aber auch mit den Verwendungsmöglichkeiten, denn freiwillig werde ich das Ding wohl nicht nochmal anwerfen. Dabei habe ich noch nicht einmal ein Problem mit dem zähen Nebel oder der kruden Grafik, die Atmosphäre des schlicht inszenierten Vorbildes wurde an sich nämlich recht gut eingefangen. Nein, das große Problem von South Park sind die dicken Patzer im Gameplay, schon nach zehn Minuten ermüden die immer gleichen Angriffswellen und die strenge Linearität aufs Äußerste. Acht Kühe, 640 kleine und 23 große Truthähne war die Gegnerbilanz der ersten Episode und auch im weiteren Verlauf ändert sich nichts an der langweilenden Gleichförmigkeit. Das witzige Multiplayer-Deathmatch kann da leider auch nicht mehr viel rausreißen. In ein paar South-Park-Videos ist Euer Geld besser angelegt!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
51%	60%

GRAFIK	61%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	23%

Leitfaden
Baldur's Gate

Damit Abenteurer nicht ziellos in Interplays RPG-Epos herumirren, schildert Tanja Völkl reichlich illustriert den Weg eines tapferen Helden mitsamt seiner Party durch die Forgotten Realms-Welt.

Starthilfe

1. Charaktererschaffung

Fürs Solospiel solltet Ihr Euch für einen Krieger oder einen Paladin als Hauptfigur entscheiden, um Magier hinreichend beschützen zu können.

Klassenvorteile

Barde
Fernkämpfer, Bardenlieder, kann zaubern (keine Rüstung) und Taschendiebstahl
Dieb
Fallen finden/entschärfen, im Schatten verstecken, Schlösser öffnen und hinterhältiger Anriff (je nach Stufe mal 2 oder mal 3)
Krieger
Waffenfertigkeiten, ETW0 sinkt jede Stufe, hohe Trefferpunkte
Magier
alle Zaubersprüche
Magiespezialist
weniger lernbare Sprüche, kann sich mehr Sprüche merken



Paladin
(siehe auch Krieger) kann Untote vertreiben, bekommt magische Fähigkeiten
Priester/Druide
Heilsprüche, gute Rüstungen tragen, Stumpfe Waffen, Untote vertreiben
Waldläufer
Kämpfer, kann sich später im Schatten verstecken (max. beschlagenen Lederwams)

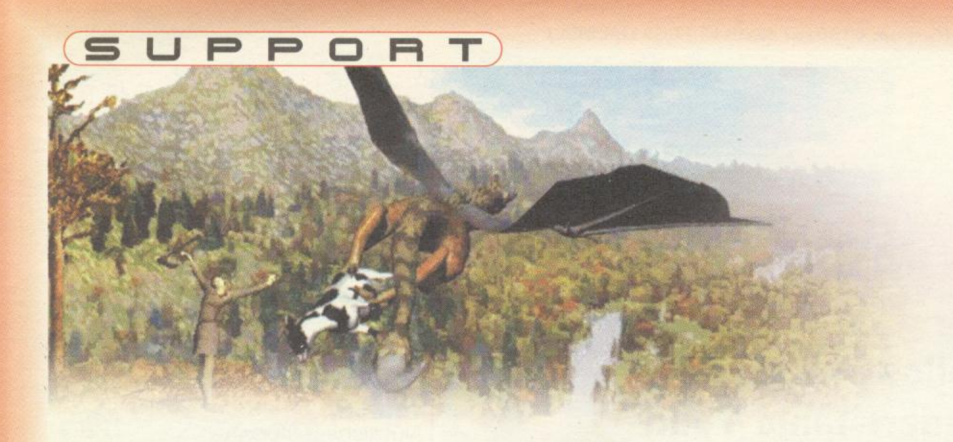
Attribute

Stärke
Beeinflußt nicht nur den Schaden, den Ihr anrichten könnt, sondern auch den Trefferwurf und das gewaltsame Öffnen von Truhen. Ab einer Stärke von 16 erhaltet Ihr erstmals Zuschläge für Schaden und gewaltsames Öffnen.
Konstitution
Wirkt sich nicht nur auf die zusätzlichen Trefferpunkte, sondern auch auf die Wiederbelebungswahrscheinlichkeit, den Giftrettungswurf und die Regeneration aus. Ab Konstitution 18 100% Wiederbelebungschance. Ab Stufe 19 +1 auf den Rettungswurf und ab 20 beginnt der Charakter sich von Verletzungen zu regenerieren.
Geschicklichkeit
Hat nicht nur Auswirkungen auf die Rüstungsklasse, sondern auch auf die Reaktion und Geschoßwaffen. Ab einem Wert von 15 profitiert Ihr hinsichtlich der Rüstungsklasse und ab Stufe 16 Reaktion und Geschoßwaffen.
Intelligenz
Der Intelligenzwert bestimmt, wie viele Spells Ihr Euch merken und bis zu welcher Stufe Ihr sie erlernen könnt. Dieser Wert beeinflußt auch die Wahrscheinlichkeit des Lernens und wieviel Bonus Ihr für das Identifizieren von Gegenständen erhaltet. Ab 12 besitzt man eine 50 %ige Chance, Zauber zu erlernen und kann sich sieben Zauber bis zur

SUPPORT 6/99

[Tips & Tricks]

Rollen spielen, ist Männersache. Wie man sie richtig spielt, zeigen die Frauen – hier z.B. Tanja Völkl, die in Baldur´s Gate herumirrenden Abenteurern den (Aus-)Weg weist. Der Lösungsweg von Michael Steinkuhl gibt wackeren Wazone 2100-Generälen die Marschrichtung. Damit Ihr bei Eurem Streifzug durch Sanitarium nicht wirklich wahnsinnig werdet, bietet Euch Egmont Interactive den 1. Teil einer Komplettlösung. Außerdem viele nützliche Cheats.



Stufe 6 aneignen. Bei 18 habt Ihr eine 85 %ige Chance und könnt 18 Zauber bis zur Stufe 9 erlernen. Zusätzlich werden Euch +10 auf das Identifizieren von Gegenständen spendiert.

Weisheit
Weisheit kommt nicht nur dem Erlenen von Bonusspells zugute, die Resistenz gegen magische Attacken und das Identifizieren von Gegenständen ist von diesem Wert ebenfalls betroffen. Ab 13 erhaltet Ihr einen Bonusspruch der 1. Stufe. Bei 18 sind es derer schon zwei, zwei der 2., einen der 3. und einen der 4. Stufe. Außerdem bekommt Ihr +4 an Resitenz gegen magische Attacken und +10 auf das Identifizieren.

Charisma
Beeinflußt die Interaktion mit den computergesteuerten Charakteren im Spiel.

Wertevorschlag

Stärke
16 – 18 (wenn Krieger 18/90 – 18/100)
Konstitution
17 – 18
Geschicklichkeit
16 – 18 (wenn Dieb: 17 – 18)
Intelligenz
10 – 18 (wenn Magier: 17 – 18)
Weisheit
13 – 18 (wenn Priester: 17 – 18)
Charisma
18 (bringt Vorteile bzgl. Quests/Händler in Verbindung mit der Reputation)

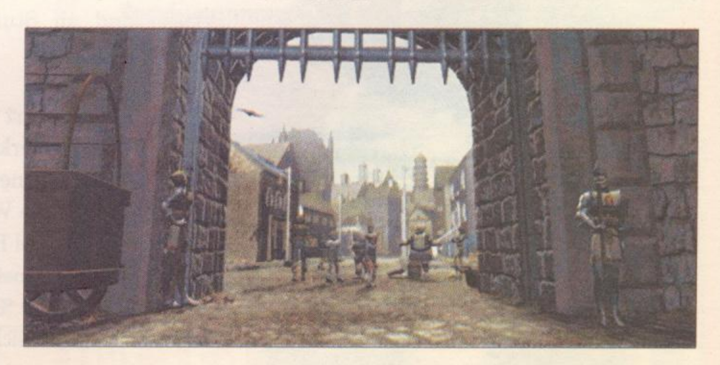
2. Tips zum Ablauf

2.1. Diebe und im Schatten verstecken
Diebe solltet Ihr immer als Scout einsetzen, d.h. im Schatten verstecken und dann die Karte aufklären. Später empfiehlt es sich, Dieb und Waldläufer zusammen loszuschicken. So könnt Ihr auch schon mal den Waldläufer angreifen lassen und dann noch den Dieb hinzuziehen. Wenn die Scouts einen oder mehrerer Gegner sehen, könnt Ihr mit dem Rest der Gruppe die Feinde mit Fernkampfwaffen attackieren. Dadurch lassen sich Widersacher meist schon eleminieren, bevor sie an die Gruppe herangekommen sind.

Beim Kampf gegen größere Gruppen ist es weiterhin empfehlenswert, nur in den Sichtbereich von einem Gegner zu gelangen (vorausgesetzt, der Gegner ist kein Fernkämpfer/Magier) und ihn solange mit Fernwaffen zu beharken, bis er nahe genug herangekommen ist und man ihm problemlos den Todesstoß versetzen kann.
Die Reichweite von magischen Geschossen übersteigt im übrigen den Sichtradius der meisten Gegner. Habt Ihr erst einmal den Spruch Feuerball parat, könnt Ihr so hervorragend größere Gruppen komplett erledigen (Achtung: der Dieb sollte nicht im Radius des Feuerballs stehen!).

2.2. Inventar
Hortet nicht alle Gegenstände! Tränke sollten in wichtigen Situationen auch verbraucht werden. Es gibt wirklich genügend davon und sie nehmen meist viel Platz weg (gleiche Tränke kann man „stapeln").
Alle nichtmagischen Waffen, Rüstungen, Ringe, Amulette und Edelsteine sollten verkauft werden, es sei denn Ihr besitzt noch kein besseres Equipment. Das spart Platz und bringt Gold.
Dinge, die Ihr vielleicht noch benötigt (Tränke, Spruchrollen und Briefe), könnt Ihr einfach in ein Hotel Eurer Wahl in einem Schrank oder einer Schublade aufbewahren. Falls Ihr zuviele Gegenstände besitzt und nicht gerne Sachen verkaufen möchtet, bieten es sich generell in manchen Räumen an, einige Items in Schubladen zu verstauen. Für den Fall, daß Ihr die deponierten Gegenstände einmal dringend benötigt, solltet Ihr jedoch auf eine halbwegs zentrale Lage des Ortes achten.

2.3. NPC's
Die Erfahrung der NPCs hängt von der Erfahrung des Hauptcharakters ab. Ihr solltet also nicht zu früh NPCs anheuern, da sie sonst auch sehr unerfahren sind. Außerdem steigt Ihr selbst langsamer auf, da die gewonnene Erfahrung durch die Anzahl der Personen geteilt wird. Je höher die eigene Stufe, desto höher die des NPCs.



2.4. Bücher
Es gibt einige Bücher, die den Attributewert steigern, falls Ihr sie benutzt. Es sollte immer derjenige ein Buch benutzen, für den das Attribut das Hauptmerkmal ist. Die restlichen Bücher sind nur Hintergrundmaterial zu Forgotten Realms und können irgendwo in eine Schublade verschwinden.

3. Versteckte Items

Habt Ihr den Patch von Interplay installiert, findet Ihr bestimmte Gegenstände erst ab einem bestimmten Kapitel:

Schutzring +1	Area2800	2. Kapitel
Ankhegpanzer	Area4800	2. Kapitel
Stab	Area5400	2. Kapitel

Habt Ihr keinen Patch installiert, findet Ihr zusätzlich noch:

Magierring	Area2300	1. Kapitel

4. Sprüche, Stäbe & Tränke

Folgende Spells solltet Ihr beherrschen:

Magisches Geschoß
Dieser Spruch der 1. Stufe ist wirkungsvoll, hat eine hohe Reichweite, und in Verbindung mit einen Ring, der die Zauber der 1. Stufe verdoppelt, könnt Ihr sehr viele dieser Zauber aussprechen. Je nach Stufe des Magiers treffen 1 bis 4 Geschosse.

Stinkende Wolke
Durch diesen Spell der 2. Stufe kann der Gegner schon mal in Ohnmacht fallen. Ihr solltet dabei aber möglichst ungesehen bleiben, da es ziemlich lange dauert, bis Ihr diesen Zauber ausgesprochen habt.

Netz
Entspricht dem „Stinkende Wolke"-Zauber, mit dem Unterschied, daß Feinde festgehalten werden.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **7 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)

Identifizieren (von verfluchten Dingen)
Wie der Name schon sagt, könnt Ihr dadurch verfluchte Items identifizieren.

Feuerball
Dieser Spruch der 3. Stufe sollte in keinem Zauberbuch fehlen. Er zeichnet sich durch einen großen Radius aus und sollte somit nur im Freien eingesetzt werden.

Blitzstrahl
Wie Feuerball, nur lohnt es sich, diesen Spruch in engen Gängen anzuwenden, da der Blitzstrahl von den Wänden abprallt – zuvor solltet Ihr Euch allerdings in Sicherheit bringen).

Tote beleben und die „Monster/Tiere herbeirufen"-Zauber der Stufe 1 – 3
Diese Spells helfen der Gruppe unheimlich, da immer sechs bis acht Kreaturen oder Tiere erscheinen, die den Gegner attackieren. Dadurch stellen Sirenen zum Beispiel kein Problem mehr dar – Ihr müßt lediglich 10 bis 20 Skelette herbeirufen und auf die Sirenen loslassen, da deren Zauber gegen die Skelette wirkungslos sind. Das Heraufbeschwören von Skeletten, Monstern und Tieren eignet sich prinzipiell auch in Situationen, wo Ihr gegen viele Gegner kämpfen müßt oder bestimmte Personen schützen möchtet.

Zauberstäbe sollten ebenfalls in schwierigen Situationen eingesetzt werden.

6. CHEATS

In der Datei Baldur.ini die Zeile CHEATS=1 unter [Game Options] eintragen
Für die Einstellung der Bluteffekte kann man hier gleich noch MEMORY ACCESS=100 eintragen.
In den Einstellungen ist dann auch der Blutmodus aufgeführt.
Hat man die Zeile eingefügt, dann kann man im Spiel mit Strg + Tab eine Eingabezeile aufrufen, wo folgende Cheats eingegeben werden können:

Cheatcode	Wirkung
CowKill()	1 mal die Spruchrolle Kuh beschwören.
CriticalItems()	Alle wichtigen Items die man zur Lösung braucht.
DrizztDefends()	Drizzt hilft der Gruppe im Kampf.
DrizztAttacks()	Drizzt greift die Gruppe an.
ExploreArea()	Die ganze Area/Karte sichtbar machen.
FirstAid()	1 mal die Spruchrolle Stein zu Fleisch, 5 mal Heilelixiere & 5 mal Gegengift
Hans()	Alle ausgewählten Charaktere zur Position des Mauszeigers teleportieren.
Midas()	500 Gold in die Kasse.
TheGreatGonzo()	5 – 10 Hühner erscheinen.

Aaskriecher und Spinnen sind gegen Kälte/Froststäbe sehr empfindlich.
Fast alle lebendigen Kreaturen bzw. Tiere reagieren außerdem auf Feuer empfindlich.

7. Kämpfe

Die meisten Kämpfe können ohne Schwierigkeiten gewonnen werden. Es gibt aber einige Monster, die einem das Leben erschweren. Dazu gehören: Magier, Fernkämpfer, Odemwaffen & Monster mit Giftattacken sowie magieresistente Kreaturen einer höheren Stufe.
Magier: Es gibt verschiedene Arten, gegen Magier vorzugehen. Ihre Stärke ist das Anwenden von Zaubern, ihre Schwäche ist die Anzahl ihrer Trefferpunkte und ihre Rüstungsklasse. Zauber können bis zu sechs Sekunden dauern, d.h. Fernkämpfer und Zauberstäbe können vielleicht schon ausreichen, um einen Magier zu töten. Probleme könnten auftreten, wenn Ihr auf eine Gruppe von Magiern trefft. In der Wildnis ist das unerheblich, sofern Ihr einen Feuerballzauber besitzt, in Räumen sieht das schon anders aus. Hier solltet Ihr über Zauber oder Fähigkeiten verfügen, Monster herbeizurufen oder versuchen, einen Magier zu verzaubern, so daß er dann für Eure Gruppe kämpft. Ein Dieb/Waldläufer der mit mehrfacher Schadensfähigkeit aus dem Schatten angreift, kann dieses Problem auch manchmal mit einem Treffer entscheiden. Manchmal habt Ihr die Möglichkeit, nur einen der Magier in den Sichtbereich zu bekommen.

5. NPC'S

Name	Klasse	Gesinnung	Area	Bemerkung
Imoen	Dieb	Gut	AR2800	Am Anfang nötig, wegen der Diebesfähigkeiten
Montaron	Kämpfer/Dieb	Böse	AR2800	böse Gesinnung
Xvar	Nekromant	Böse	AR2800	böse Gesinnung
Garrick	Barde	Gut	AR3300	Kann man gut als Fernkämpfer und später als Magier einsetzen, bekommt außerdem gute Taschendieb- und Identifizieren-Werte
Kagain	Kämpfer	Böse	AR33??	Gute Nahkampfwerte, regeneriert, böse Gesinnung
Branwen	Kleriker	Neutral	AR4900	Gute Priesterin, mit Stein-Zu-Fleisch Spruch befreien
Khalid	Kämpfer	Gut	AR2300	Guter Kämpfer, für den Anfang nützlich
Jahiera	Kämpfer/ Druide	Gut	AR2300	Gute Kämpferin/Druidin, die sich später in Tiere verwandeln kann
Minsc	Waldläufer	Gut	AR4800	Sehr starker Kämpfer, befreundet mit Dynaheir
Xan	Magier	Gut	AR5405	nicht mit Dynaheir zu vergleichen, aber nützlich
Kivan	Waldläufer	Gut	AR3200	Nicht ganz so stark und schräg wie Minsc

Dann solltet Ihr mit Fernwaffen auf ihn feuern, bevor er sich wehren kann.

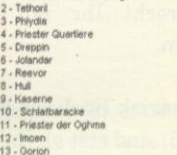
Fernkämpfer: Diese Gesellen können sehr stören, insbesondere wenn sie nicht mit normalen Pfeilen schießen. In der Wildnis kann ein Netzzauber ziemlich hilfreich sein, da Ihr keine Fernkampfwaffen einsetzen könnt. Auch der Feuerball und das magische Geschoß sind von Nutzen. Habt Ihr einen Dieb/Waldläufer mit ausreichender Kampfkraft, dann könnt Ihr ihn auch mitten in die Gruppe der Fernkämpfer ziehen und anschließend einen Angriff mit allen Mitgliedern starten. Monster herbeizubeordern, ist ebenfalls sehr empfehlenswert, da Ihr sie fast vor der Nase der Gegner herbeirufen könnt.

Odemwaffen: Können sehr unangenehm sein, gerade wenn sie giftig sind oder versteinern (Basilisken). Ihr solltet diese Monster immer einzeln bekämpfen und den ersten der Truppe immer mit den Gegenmitteln ausstatten (nicht bei Basilisken, da sollte es ein anderer tragen) oder einen Trank benutzen, der dem Ganzen entgegenwirkt.

Magieresistente: Diese Monster sind nicht durch Magie zu besiegen. Hier muß auf herkömmliche Art gekämpft werden. Hilfreich sind dabei die „Tote erwecken/Monster herbeirufen"-Zauber.

Der Reiseweg
Prologue





Area 2600 (Kerzenburg)

Aufgabe: Firebead Elfenhaar im Wirtshaus in Kerzenburg (1) braucht eine Indentifizierungsformel von Tethoril (2).
Belohnung: 50xp und einem Schutz vor Bösem Zauber.

Aufgabe: Phlydia (3) sucht ihr Buch. Redet mit Dreppin (5), durchforstet dann den Heuhaufen und nehmt das Fundstück mit.
Belohnung: 50xp und einen Edelstein.

Aufgabe: Dreppin (3) benötigt ein Gegengift von Hull (8).
Belohnung: 50xp.

Aufgabe: In den Priester-Quartieren (4) die Angreifer töten.

Aufgabe: Bei Jolandar (6) Kämpfen lernen.

Aufgabe: Reevor (7) will, daß wir die Ratten im Schuppen beseitigen.
Belohnung: 5 Gold und 50xp.

Aufgabe: Hull (8) braucht sein Schwert aus der Kaserne (9), wobei wir natürlich auch gleich das Gegengift für Dreppin (5) mitnehmen.
Belohnung: 20 Gold 50xp.

Aufgabe: Fuller in der Kaserne (9) benötigt Bolzen von Winthrop (1).
Belohnung: Dolch+1 (nur wenn Charisma >= 18 ist) und 50xp.

Aufgabe: In der Schlafbaracke (10) Angreifer töten.

Aufgabe: Mit dem Priester der Oghma (11) reden.
Belohnung: Heiltrank.

Aufgabe: Mit Imoen (12) sprechen, die später der Gruppe beitritt, falls man sich nett mit ihr unterhalten hat.

Aufgabe: Wenn Ihr alles erledigt habt, sprecht Ihr mit Gorion(13) und folgt ihm.

Spezial: Bücherei (14) und Höhlenausgang (15) sind erst ab Kapitel 6 begehbar.

Gespräche: Priester und Bewohner

1. Kapitel

Area 2700 (Östlich von Kerzenburg)

Aufgabe: Imoen (1) schließt sich uns an.

Aufgabe: Gorions Sachen mitnehmen (2).

Aufgabe: Mit Chase (3) reden und ihn retten.

Aufgabe: Montaron und Xzar (5) benötigen unsere Hilfe, sind aber Charaktere böser Gesinnung!
Belohnung: Die Beiden möchten sich der Gruppe anschließen.

Gespräche: Chase (3), Kolssed (4) und Binkos (6)

Area 2300 (Freundlicher Arm)

Aufgabe: Mit Khalid und Jaheira (Unten im Wirtshaus) sprechen.
Belohnung: Die Beiden möchten sich der Gruppe anschließen.

Aufgabe: Unshey (1. Stock im Wirtshaus) sucht seinen Gürtel, der von dem Oger in Area 2800 (1) gestohlen wurde.
Belohnung: 800xp und 95 Gold.

Aufgabe: Landrins (3. Stock im Wirtshaus) Haus in Beregost (Area 3300 (8)) von den Spinnen befreien. Stiefel, Wein, Edelstein und Spinne mitnehmen.
Belohnung: Stiefel 300xp und 120 Gold, Spinne 200xp und 100 Gold, Wein 100xp und 75 Gold und Edelstein 270xp.

Aufgabe: Joia (1) sucht ihren Flammentanzring, der von den Hobgoblins im Norden der Stadt geklaut wurde.
Belohnung: 400xp und Ruf +1.

Gespräche: Bewohner

Area 2800 (Südlich von Freundlicher Arm)

Aufgabe: Mit dem Oger (1) kämpfen und den Gürtel zu Unshey in Area 2300 (im ersten Stock des Wirtshauses) bringen.
Belohnung: siehe Unshey.

Aufgabe: Schutzring +1 (2) mitnehmen.
Gespräche: Elmister (3), Aoln (4), Andout (5) und Jase (6)

Area 3300 (Beregost)

Aufgabe: Firebead Elfenhaar (7) das Buch der Schicksalsmünze aus Feldposts Wirtshaus (6) bringen.
Belohnung: 900xp und ein Buch.

Aufgabe: Mit Marl in Feldposts Wirtshaus (6) reden (1,1,3,3,1).
Belohnung: 900xp.

Aufgabe: Garricks (2) Angebot annehmen, Silke (3) aber nicht helfen .
Belohnung: 900xp und Stabschleuder +1. Danach möchte sich Garrick der Gruppe anschließen.

Aufgabe: Karlat greift uns an.
Belohnung: 270xp, Rüstung, Schild, Axt und Gold.

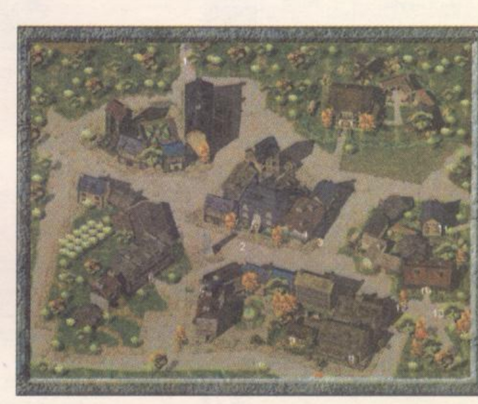
Aufgabe: Zhurlong (5) stiehlt uns Gold und möchte seine Stiefel wieder haben, die ihm Hobgoblins in Area 3800 (3) klauten.
Belohnung: 300xp und das gestohlene Gold.
Variation: Man spricht ihn nochmals an, er klaut wieder Geld und zahlt diesmal mit seinem Leben.
Belohnung: Stiefel.

Aufgabe: Mirianne (11) hat lange nichts von ihrem Mann gehört. Wir bringen ihr die Nachricht, die wir bei den Ogrillons in Area 3800 (1) gefunden haben .



AREA 2700

1 - Imoen möchte sich anschließen
2 - Gorions Sachen
3 - Chase
4 - Kolssed
5 - Montaron & Xzar suchen Gefährten
6 - Binkos



AREA 3300

1- Golin Vend
2 - Garrick
3 - Silke
4 - Karlat (in der Kneipe)
5 - Zhurlong und Spen Oilneh (2. Stock)
6 - Feldposts Wirtshaus
7 - Firebead Elfenhaar
8 - Landrin's Haus
9 - Im Windigen Schwindler
10 - Taerom Fuiruim
11 - Mirianne
12 - Chloe
13 - Elminster



AREA 2300

1 - Joia sucht ihren gestohlenen Ring
2 - Angriff von Tarnesh
3 - Ring liegt unter der Tanne (nur bei der Originalversion ohne Patch)

AREA 2800

1 - Oger mit dem Gürtel von Unshey (Area 2300 im ersten Stock des Wirtshauses)
2 - Schutzring +1 (erst ab Kapitel 2) ist auf einem Stein zu finden
3 - Elmister
4 - Aoln
5 - Andout
6 - Jase







Belohnung: 300xp und einen Schutzring +1.
Spezial: In Feldposts Wirtshaus könnt Ihr Algernon im 1. Stock den Mantel klauen (Charisma +2)

Gespräche: Golin Vend (1) und Spen Gil'neh (5) 2. Stock. Ab dem 3. Kapitel Chloe (12) und Elminster (13)

Area 3800 (Südlich von Beregost)

Aufgabe: Ogrillons töten und die Nachricht zu Mirianne in Area 3300 (11) bringen.
Belohnung: siehe Mirianne.

Aufgabe: Höhle (2) durchsuchen.
Belohnung: 5 Heiltränke und Gold.

Aufgabe: Zhurlongs Stiefel bei den Hobgoblins (3) suchen.
Belohnung: siehe Zhurlong.

Gespräche: Bub Snikt (4)

Area 4300 (Nördlich von Nashkell)

Aufgabe: Hobgoblinstreife töten.
Belohnung: Ausrüstung und Gold.

Gespräche: Lord Foreshadow (2)

2. Kapitel

Area 4800 (Nashkell)

Aufgabe: Neira (9) greift uns an.
Belohnung: 650xp und den Helm der Infravision.

Aufgabe: Berrun Ghastkill (2) benötigt Hilfe in den Minen von Nashkell.
Belohnung: 1000xp und 900 Gold.

Aufgabe: Nalin (3) möchte, daß wir den Hauptmann Brage zu ihm in den Tempel bringen.
Belohnung: 1000xp, 1000 Gold, Ruf +1 und ein Verfluchtes Schwert.

Aufgabe: Oublek's (4) Frage ehrlich beantworten.
Belohnung: Ruf +1.

Aufgabe: Minsc (5) will eine Maid in Not retten und ist auf unsere Hilfe angewiesen.
Belohnung: Minsc möchte sich der Gruppe anschließen.

Aufgabe: Edwin (6) will, daß wir Dynaheir töten – Ihr solltet ablehnen und ihn beim nächsten Mal töten.
Belohnung: Ausrüstung.

Aufgabe: Noober (7) will unsere Geduld testen – nachdem wir ihn 32 mal angesprochen haben gibt er es auf.
Belohnung: 400xp.

Aufgabe: Südöstlich der kleinen Tanne liegt im Feld Ausrüstung.
Belohnung: Ankheg-Plattenpanzer und eine Perle.

Gespräche: Bewohner






Area 4900 (Jahrmarkt)

Aufgabe: Branwen (1) mit der Spruchrolle „Stein zu Fleisch“ retten.
Belohnung: Branwen möchte sich der Gruppe anschließen.

Aufgabe: Zeke (2) vekauft eine Spruchrolle „Stein zu Fleisch“.

Aufgabe: Bentha (3) retten und Zordal (3) töten, indem man ihn als Psychopath beschimpft.
Belohnung: 900xp, magische Robe, Zaubersprüche und Gold. Von Bentha erhaltet Ihr Gegengift und Informationen.
Variation: Mit Zordal (3) reden, der dann Bentha (3) tötet. Anschließend eliminiert Ihr Zordal.
Belohnung: Eine weitere magische Robe.

Area 5400 (Minen von Nashkell)

Aufgabe: Baum (5) untersuchen.
Belohnung: Zauberstab.

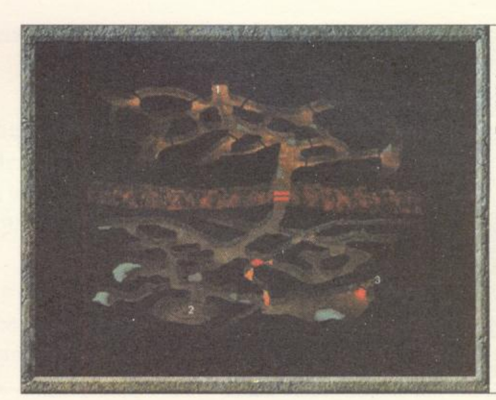
Aufgabe: Prism (2) unsere Hilfe gegen Grauwolf (2) anbieten und gegen Grauwolf (2) kämpfen.
Belohnung: 1400xp, Langschwert +2, nochmals mit Prism (2) reden, 1000xp und 2 Smaragde.

Gespräche: Dandal (1), Galtok (3), Emerson (4)



AREA 5400

1 - Dandal
2 - Prism und Grauwolf
3 - Galtok
4 - Emerson
5 - Zauberstab
6 - Mine Level 1 (Area 5401)



AREA 5403

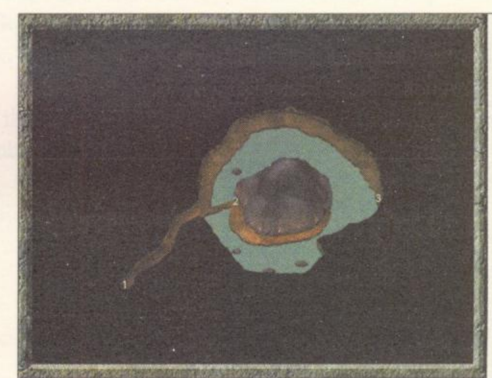
1 - nach Area 5402
2 - Spinnen
3 - nach Area 5404

Rote Linien kennzeichnnen Fallen



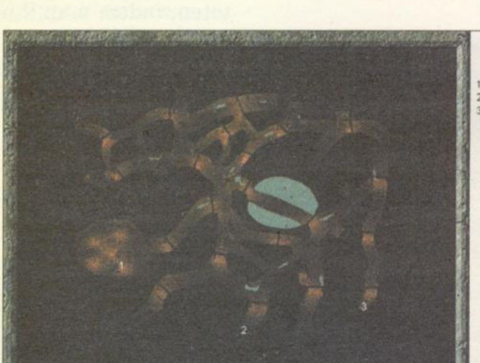
AREA 5401

1 - Dink
2 - nach Area 5402



AREA 5404

1 - nach Area 5403
2 - nach Area 5405
3 - nach Area 5000



AREA 5402

1 - Kylee
2 - nach Area 5401
3 - nach Area 5403



AREA 5405

1 - nach Area 5404
2 - Xan
3 - Mulahey

Area 5401 (Mine Level 1)

Aufgabe: Dink (1) hat den Dolch von Kylee (Area 5402 (1)), den wir ihm bringen sollen.
Belohnung: 200xp.

Gespräche: diverse Minenarbeiter

Area 5402 (Mine Level 2)

Aufgabe: Kylee (1) den Dolch bringen.
Belohnung: siehe Dink.

Area 5403 (Mine Level 3)

Spezial: Fallen (rot gekennzeichnet).

Area 5404 (Mine Level 4)

Nichts Besonderes.

Area 5405 (Mulahey's Höhle)

Aufgabe: Xan (2) befreien.
Belohnung: Xan möchte sich der Gruppe anschließen.

Aufgabe: Mulahey (3) töten.
Belohnung: 650xp Ausrüstung, Ring, Steifel, Symbol. In seiner Truhe lagert ein Kurzschwert +1, 790 Gold, Briefe, Zaubersprüche, Xan's Schwert und Mulahey's Brief.

3. Kapitel

Area 5000 (Östlich vom Jahrmarkt)

Aufgabe: Hentold (4) helfen und das Schwert wieder zurück in die Höhle (5) bringen.

AREA 5000

1 - Ausgang AR5404
2 - Ankheg
3 - Höhle
4 - Hentold
5 - Höhle
6 - Narcillus Harwilliger Neen
7 - Höhle
8 - Lamalha, Zeela, Maneira und Telka

Belohnung: 900xp.

Aufgabe: Lamalha, Zeela, Maneira und Telka (8) töten.
Belohnung: 3300xp Ausrüstung und Tränke.

Gespräche: Narcillus Harwilliger Neen (6)

Area 5500 (Östlich der Minen von Nashkell)

Aufgabe: Mit Hafiz (1) reden und ihm über unsere Vergangenheit reden.
Belohnung: Schutzformel.

Aufgabe: Mit Lena (2) reden und Samuel (3) zum Freundlichen Arm (Area 2300) in den Tempel bringen.
Belohnung: 500xp und Tränke.

Gespräche: Söldner der Flammenden Faust (4)

Area 5300 (Südlich von Nashkell)

Aufgabe: Albert (1) helfen und seinen Hund Rufie (2) finden, den man ihm zurückbringt.
Belohnung: 1000xp.

Aufgabe: Spruchrollen (3) mitnehmen.

Aufgabe: Zal und Vax (4) töten.
Belohnung: 1000xp und Armbänder des Bogenschützen.

Aufgabe: Sendai, Delgod und Alexander (5) töten.
Belohnung: 1200xp, Ausrüstung und magische Gegenstände.

Spezial: Larry, Darryl und Darryl (6) geben uns ein Autogramm.

Area 5200 (Östlich der Gnollfestung)

Aufgabe: Dryade Wolkengipfel (1) gegen Caldo und Krumm (2) helfen.
Belohnung: 500xp, Ruf +1 und einen Trank.

Aufgabe: Drienne (5) ihre tote Katze (4) bringen.
Belohnung: 200xp und eine Schutzrolle.

Gespräche: Vier Gnolle (6) und Ingot (7)

Area 5100 (Gnollfestung)

Aufgabe: Gnarl und Hairtooth (1) töten.
Belohnung: 350xp, Ausrüstung, Tränke und Geschicklichkeitshandschuhe.

Aufgabe: Dynaheir (2) befreien.
Belohnung: 800xp und möchte sich der Gruppe anschließen.

Aufgabe: Höhle (4) durchsuchen.
Belohnung: Tränke, Gold und ein Buch (+1 auf Charisma).

Area 4600 (Nördlich der Gnollfestung)

Aufgabe: Neville (1) töten.
Belohnung: 600xp, Ausrüstung und ein Langschwert +1.

Aufgabe: Jared (2) gegen den Bär (3) helfen.
Belohnung: 150xp und magische Stiefel.

Aufgabe: Laurel (5) gegen eine Schar von Kreischlingen helfen.
Belohnung: 250xp.

Gespräche: Oger (6)

Area 4700 (Westlich von Nashkell)

Aufgabe: Nerlit der Xvart (1) ruft Ursa die Höhlenbärin herbei, gegen beide kämpfen.
Belohnung: 650xp.

Aufgabe: Höhle (3) durchsuchen.




AREA 5200
1 - Dryade Wolkengipfel
2 - Caldo und Krumm
3 - Höhle
4 - tote Katze
5 - Drienne
6 - Vier Gnolle
7 - Ingot der Gnoll



AREA 5500
1 - Hafiz
2 - Lena
3 - Samuel
4 - Söldner der Flammenden Faust



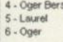
AREA 5100
1 - Gnarl und Hairtooth
2 - Dynaheir
3 - Höhle
4 - Höhle
5 - Höhle



AREA 5300
1 - Albert
2 - Rufie
3 - Todeswolke
4 - Zal und Vax
5 - Sendai, Alexander und Delgad
6 - Larry, Darryl und Darryl



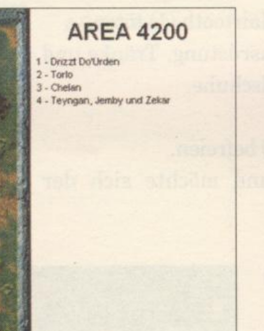
AREA 4600
1 - Neville
2 - Jared
3 - Bär
4 - Oger Berserker
5 - Laurel
6 - Oger



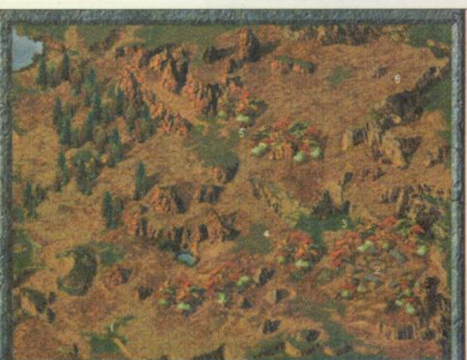


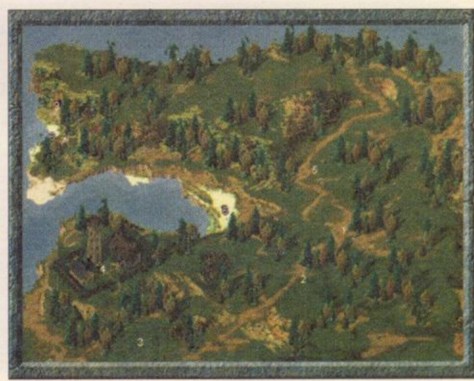












Belohnung: Flegel +1 und Abwehrarmbänder RK8.

Gespräche: Borda (2)

Area 4200 (Nordwestlich von Nashkell)

Aufgabe: Drizzt Do'Urden (1) im Kampf helfen.
Belohnung: Stehlt nach dem Kampf seine beiden Säbel (sind die besten Waffen im ganzen Spiel) – aber wehe er erwischt einen dabei...

Aufgabe: Gegen Teyngan, Jemby und Zekar (4) kämpfen.
Belohnung: 915xp, Ausrüstung und Spruchrollen.

Gespräche: Torlo (2) und Chelan (3)

Area 3700 (Südlich von Hohe Hecke)

Aufgabe: Mit Bassilus (2) reden (1,3,1,1) und danach gegen ihn kämpfen.
Belohnung: 975xp und einen Kriegshammer +2, im Tempel (Area 3400) bei Keldath Ormly (1) 1000xp und 5000 Gold.

Aufgabe: Gegen Zargal, Geltic und Maxkax (4) kämpfen.
Belohnung: 980xp und Ausrüstung.

Aufgabe: Melicamp (6) zur Hohen Hekke (Area 3200) zu Thalantyr (1) bringen und mit Hilfe eines Schädels zurückverwandeln.
Belohnung: 2000xp und Ruf +1.

Gespräche: Footy (3) und Kissiq (5)

Area 3200 (Hohe Hecke)

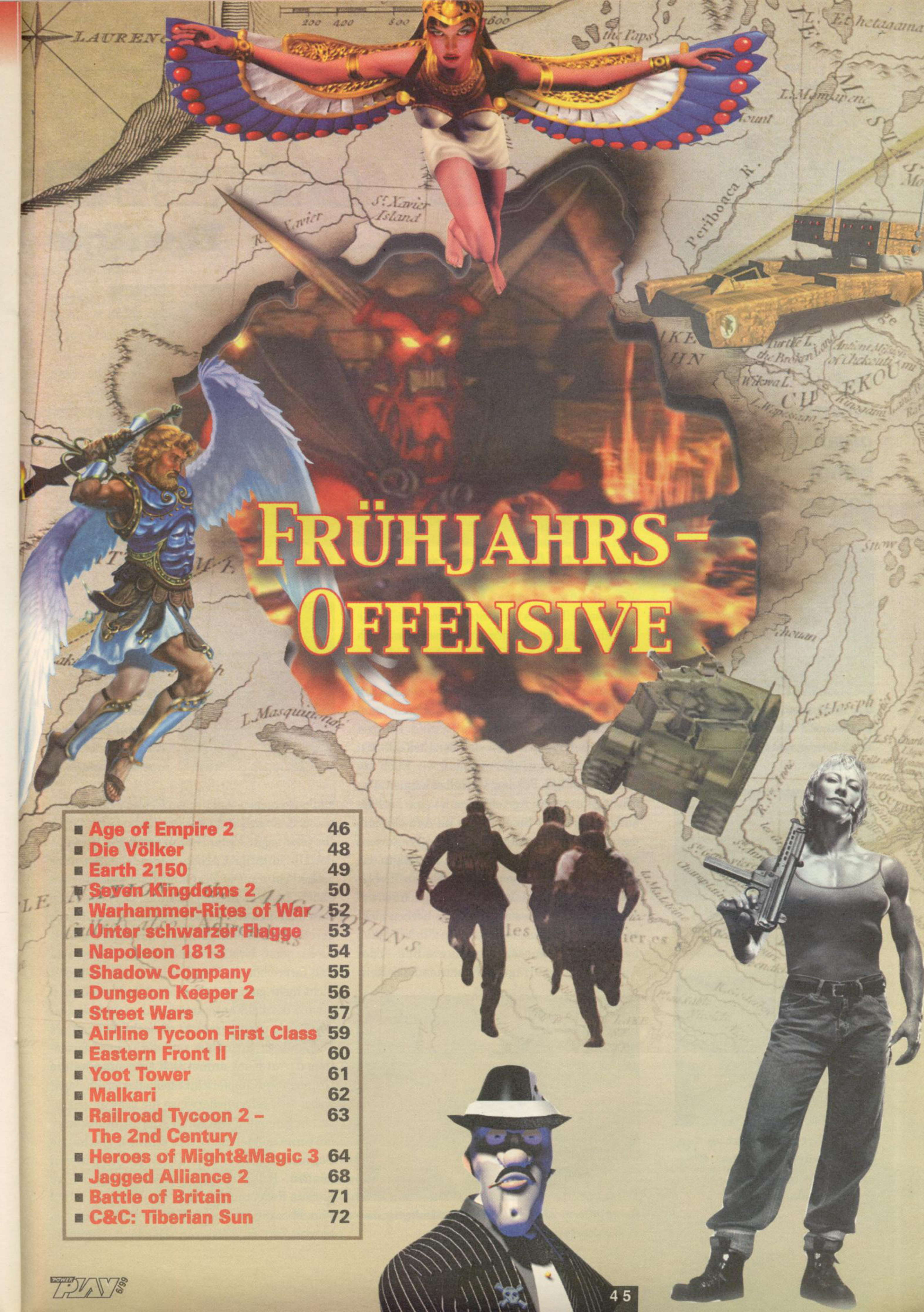
Aufgabe: Thalantyr (1) Melicamp (Area 3700 (6)) und einen Schädel bringen.
Belohnung: siehe Area 3700 Melicamp (6).

Aufgabe: Mit Kivan (3) reden.
Belohnung: Kivan möchte sich der Gruppe anschließen.
Gespräche: Permidion Stark (2)

Area 3100 (Westlich von Hohe Hecke)

Aufgabe: Mit Shoal (1) reden, sie küßt den Ansprechpartner und dieser stirbt. Falls sie – nach einer Auseinandersetzung – unser Partymitglied wiederbelebt, helft Ihr Shoal und kämpft gegen Droth (1).
Belohnung: 1725xp und Ausrüstung.

Aufgabe: Mit Arcand (2) reden, den Ring (8)



Frühjahrs-Offensive

Age of Em
The Age

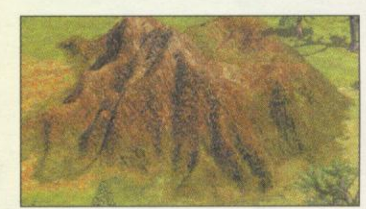
Die Fakten zum (neben C&C 3) zweiten Strategiegiganten '99. Was bringt uns die Fortsetzung?



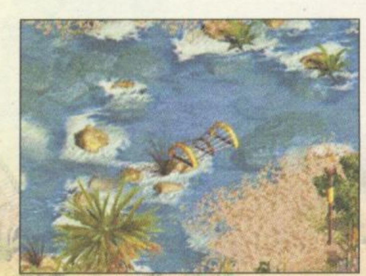
Die Ära der Könige spielt nicht nur im Abendland, der Baustil dieser Gebäude weist nach Asien



Die Weltwunder, hier die Kathedrale der fränkischen Zivilisation, sind herrlich detailliert

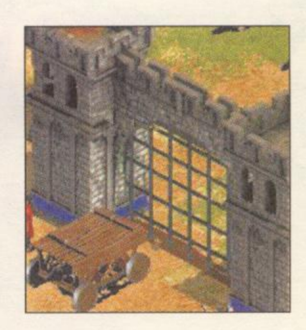


Berge sehen erstmals in der Age-Reihe auch wie solche aus

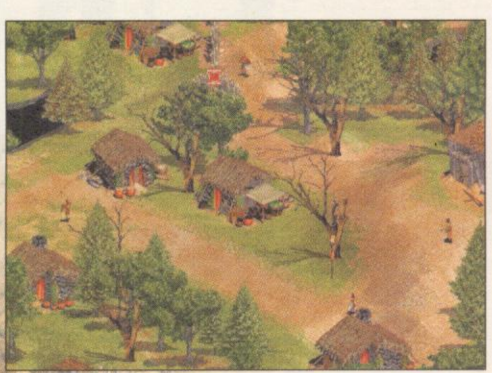


Die Fischreuse gehört zu den neuen Nahrungsquellen. Sie ermöglicht intensive Fischwirtschaft

Diesmal ließ es sich Strategievater Bruce Shelley nicht nehmen: Er bereiste persönlich die Fanländer seines Geschichtshits, wohl um weiteren Spekulationen vorzubeugen. In der Vergangenheit war schon Verschiedenes über den zweiten Teil von Age of Empires zu hören, manches davon gehörte eher dem Reich der Sagen und Mythen an. Jetzt hat sich der Chefentwickler selbst dazu geäußert, so daß wir Euch ein aussagekräftiges Preview vorstellen können. Das Wichtigste zuerst: Age of Kings ist eine Fortsetzung, kein neues Spiel. Schon im Add-On zum ersten Teil, Rise of Rome, war eine Weiterentwicklung erkennbar, tatsächlich beseitigte das römische Kapitel eine ganze Reihe von Problemen des Originalspiels. Die ursprünglich schwache KI wurde verbessert, Einheiten blieben nicht so leicht an Hindernissen oder in Flußschleifen hängen, man konnte nun mehrere Bau- (oder Ausbildungs-)aufträge in Kasernen oder Reitställen vergeben. Auf diesem Gebiet wurde intensiv weitergearbeitet. Auf der Radarkarte findet Ihr jetzt sogar einen Button (auch als Hotkey), der alle untätigen Arbeiter anzeigt – ein sinnvolles Feature. Die Grafik blieb im wesentlichen gleich, bedient man sich im Entwicklerstudio Ensemble ja auch der bewährten Engine. Durch geschickte Veränderungen – verbesserte Texturen, neue, detailliertere Gebäude und Bäume und formschönere Hügelverläufe (sie sind jetzt nicht mehr ganz so unrealistisch treppenförmig) – wird der bekannte augenschmeichelnde Stil des Spiels noch verstärkt. Sowohl sinnvoll als auch hübsch anzusehen sind die Truppenformationen. Auf Klick ordnet sich eine ausgewählte Gruppe von Kämpfern zu Stoßkeil oder Phalanx, wobei sich erfreulicherweise die schwer gepanzerten Einheiten wie Ritter oder Schwertkämpfer vorne aufstellen, so daß schwach geschützte Bogenschützen aus der zweiten Reihe operieren können. Belagerungsmaschinen spielen eine größere Rolle, nur mit Hilfe von Katapulten und Rammböcken ist eine feindliche Befestigung in kurzer Zeit zu zerstören. Die Verteidigungs-



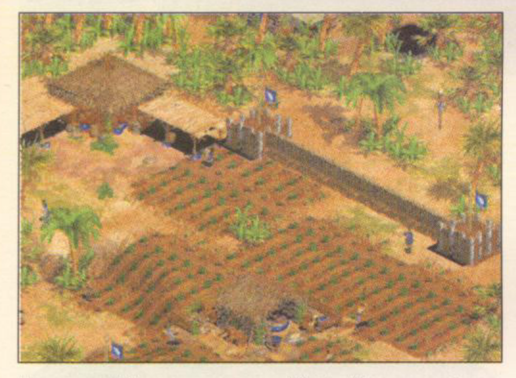
Tore (oder ihre Wachmannschaften) verhalten sich intelligent. Eigene Einheiten können passieren, fremde natürlich nicht.



So idyllisch nimmt sich eine Siedlung des Frühmittelalters aus

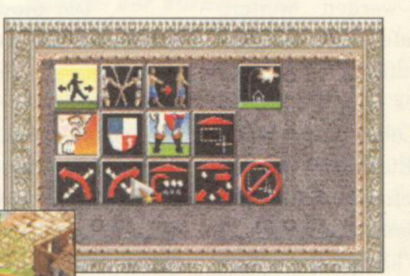
pires 2
of Kings

türme können nun mit Bogenschützen oder später Musketieren besetzt werden, die aus dem Schutz der Mauern um so effektiver kämpfen können. Natürlich ist die Erfindung des Schwarzpulvers und damit der Feuerwaffen auch in diesem Spiel von großer Bedeutung, allerdings wird das nicht zur Entwicklung von Superwaffen führen. Die Rolle der Priester ändert sich kaum. Sie allein sind jetzt in der Lage, Relikte zu bergen, die nun die Funktion der Artefakte aus dem ersten Teil übernehmen. An Truppen verliehen,



Farmen können nun endlich überquert werden und zwingen nicht mehr zu lästigen Umwegen

stärken diese die Kampfkraft enorm. In Kirchen deponiert – richtig, Priester können die Kirchen betreten – führen sie zu wirtschaftlichem Aufschwung und vermehren die Goldvorräte. Handel spielt generell eine größere Rolle als bisher, zwischen den Märkten pendeln schon bald schwerbepackte Karren. Die Bedeutung der Forschung wurde stark ausgeweitet. Ihr könnt nun Universitäten errichten und dort den größten Teil der möglichen Entdeckungen anstreben. Die bereits erforschten und noch anstehenden Technologien sind in einem übersichtlichen Menü zu betrachten. Jedes Volk verfügt über eine spezielle



Angewählte Truppen können per Mausklick in verschiedensten Formationen aufgestellt werden



Die bewährte Radarkarte glänzt mit neuen Funktionen

Kampfeinheit und, man glaubt es kaum, die Emanzipation hat schon das Mittelalter erreicht: nicht nur männliche Figuren bevölkern die idyllischen Landschaften, sondern auch weibliche. Es steht inzwischen definitiv fest, daß Age of Kings vier Kampagnen enthalten wird, die sich um die Schicksale bedeutender historischer Figuren drehen, darunter Jeanne d'Arc, Dschingis Khan und Kaiser Barbarossa. Das Tutorial dagegen schöpft aus dem Leben und Wirken des schottischen Freiheitshelden William Wallace (siehe: Braveheart). Weit mehr als bisher werden Entscheidungen und Dialoge eine Rolle spielen, mit der Zentralfigur steht und fällt außerdem der Erfolg des Ganzen. Auch im Multiplayergefecht, zu dem sich insgesamt 13 Zivilisationen anbieten, kann der Königsmodus aktiviert werden. Der Spieler verfügt dann über eine heldenhafte Königsfigur, bei deren Verlust allerdings auch – ähnlich wie in Total Annihilation – das Spiel vorbei ist. Bewährte Optionen wie Weltherrschaft oder Bau und Verteidigung eines Weltwunders stehen nach wie vor zur Verfügung. Die Computergegner müssen nicht mehr mühevoll bis auf den letzten Mann vernichtet werden, bei einer klaren und eindeutigen Niederlage gibt der künstliche Widersacher auf. Im Moment wird noch fieberhaft an der Spielbalance und der KI gearbeitet, um im Oktober dann endlich ein in jeder Hinsicht ausgereiftes Spiel präsentieren zu können. Trotzdem wird bereits an ein Add-On zu Age of Kings gedacht, das neue Kampagnen enhält. Damit ist aber erst im nächsten Jahr zu rechnen. *fe*



Eine kleine Armee begleitet zwei Rammböcke, genau das richtige Werkzeug zum direkten Zerstören gegnerischer Einrichtungen



Technische Erfindungen wie die klappernde Windmühle treiben den Wohlstand voran



Katapulte müssen zum Transport zerlegt werden, entfalten dann aber erheblich größere Zerstörungskraft als Fußtruppen oder Reiter

Age of Empires 2 - Age of Kings
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Ensemble/Microsoft
Erscheinen geplant
Oktober '99

Die Völker

Siedlungsfreudige Völker österreichischer Provenienz. JoWood bietet Blue Byte Paroli.

beta TEST

Hier wohnen die Amazonen





Nach und nach erweitert sich der Gesichtskreis, vor allem Späh- und Wachtürme tragen dazu bei



Bei den Sajikis sieht alles ein wenig bizarr aus

Die Aufbaustrategie boomt wieder, daran besteht kein Zweifel. Nachdem selbst die Mitbegründer des Subgenres, die Mühlheimer Siedler, in die dritte Generation gingen, können Nachahmer nicht ausbleiben. Daß ein angeblicher Klon durchaus mit pfiffigen, eigenen Ideen aufwarten und die Spielerwelt damit überzeugen kann, konnten wir schon an Topwares Knights & Merchants sehen. Jetzt prescht JoWood von den Alpen herunter, um fundierte Kenntnisse der Wirtschaftssimulationen (siehe Industriegigant) in einem Aufbauspiel à la Siedler einzusetzen. Auf den ersten Blick – und auch im weiteren Spielverlauf – gleichen die Völker den knollennasigen Mühlheimern doch sehr. Träger schleppen Baumaterial oder pflücken Obst, Baumeister sorgen für die nötigen Gebäude, in der Schule werden weitere Berufe wie Wissenschaftler, Holzfäller oder Jäger gelehrt, und das Labor führt, Personal und Etat vorausgesetzt, zu erweiterten Bau- und Ausbildungsoptionen. Drei Völker kämpfen in der aktuell vorliegenden Betaversion um die Vorherrschaft über ihren kleinen Spielzeugplaneten: Die pummeligen, echsengesichtigen Pimmons, insektenartige Sajiki und die erstaunlich humanoiden Amazonen. Letztere nehmen sich aus wie ein Volk, das nur aus Lara Crofts besteht. Gebäude und Personen sind geradezu herzig animiert, kein Zweifel, daß viele von Euch eine Menge Spaß daran haben werden. Natürlich sind auch Unterschiede zum großen Vorbild zu erkennen, so wird zum Beispiel ein Diplomat ausgeschickt, um Verträge mit den Nachbarn zu schließen, und der Händler sorgt für klingende Kassen, sobald die heimische Wirtschaft Exportgüter produziert. Die Ähnlichkeit zum Original ist groß genug, um altgedienten Aufbaustrategen einen leichten Einstieg zu ermöglichen, die Unterschiede sorgen für zusätzlichen Spielspaß. Die Details erfahrt Ihr, wie immer, im baldigen Test. *fe*



Die Siedlung der Pimons nimmt bereits Formen an

Die Völker
Genre
Aufbaustrategie
Hersteller
JoWood/Infogrames
Erscheinen geplant
Sommer '99

Earth 2150



Der Gegner sprengt lieber die Brücke im Angesicht unserer Streitmacht

Schiffe spielen im Gegensatz zum ersten Teil eine größere Rolle

Nach Jagged Alliance 2 hat Topware Interactive ein weiteres heißes Eisen im Feuer, das selbst Command & Conquer das Fürchten lehren könnte...

Krieg hat viele Ursachen. In Earth 2150 ist der Grund ein trifftiger. Der Planet Erde steht kurz vor dem Ende und die Ressourcen zum Bau eines Rettungsschiffes reichen nicht aus, um alle Menschen aufzunehmen. Drei Parteien kämpfen daher ums Überleben. Denn seien wir ehrlich, wer will schon kampflos untergehen?
In dieses düstere Zukunftsszenario führt uns der potentielle Strategiehit von Topware Interactive, der im September dieses Jahres erscheinen soll. Die Featureliste ist lang und läßt uns auf einen Herbst der heißen Schlachten hoffen. Grafisch präsentiert sich das Geschehen in einer sehr detaillierten 3D-Umgebung, die taktische Finessen verspricht. Ein Tag- und Nachtzyklus sowie unterschiedliche Witterungsverhältnisse sollen Freizeitgeneräle zusätzlich fordern. Damit die zumeist sehr hügeligen Landschaften auch Sinn machen, wird an dem Sichtlinienmodus gefeilt. So kann der Feind schon mal ungesehen einen Canyon passieren und Euch schmerzhaft in den Rücken fallen. Ebenso viel Arbeit wird in die KI gesteckt. Einheiten kommen sich gegenseitig zu Hilfe, zerstören im Angesicht einer Übermacht mal eben eine Brücke, um Euren Vormarsch aufzuhalten. Transporteinheiten beliefern die kämpfende Truppe automatisch mit der dringend benötigten Munition.
Damit der Krieg nicht in mühselige Klickorgien verfällt, wird an erforderlichem Bedienungskomfort nicht gespart. Einheiten können zu Gruppen, sogenannten Platoons, zusammengeführt werden. Etliche Waypoints lassen sich setzen, spezielle Feuerbefehle stehen zur Auswahl. Über eine Leiste lassen sich Produktionsgebäude bequem erreichen, und der neue Super-Panzer kann in Serie gehen. Der Forschungspart aus dem ersten Teil wurde wieder integriert. Hinzugekommen ist nun die Möglichkeit, eigene Einheiten zu kreieren.

Die UCS schlägt diesen Angriff der Eurasischen Dynasie zurück

Damit die drei zur Verfügung stehenden Rassen auch Sinn machen, arbeiten die Programmierer peinlich genau an deren Balance zueinander. So verfügt jede Armee über spezifische Vor- und Nachteile. Die Lunar Corporation beispielsweise hat keine Probleme mit tiefen Gewässern. Ihre hochentwickelte Technologie erlaubt allen Einheiten auf Brücken zu verzichten. Entscheidender Nachteil ist der Umweltwahn dieser Rasse bei der Energieentwicklung. Solarzellen liefern die nötige Elektrizität, nachts wird die Basis mittels Batteriezellen gespeist. Wehe diese werden zerstört... Im Multiplayermodus sollen bis zu 15 Generäle antreten dürfen. Topware arbeitet für diesen Bereich noch an einem speziellen Projekt, wollte jedoch noch keine Einzelheiten verraten. Wir dürfen also gespannt sein. *mw*



Zwei Patrouillen stoßen aufeinander. Diesmal ist die ED der Sieger.

Earth 2150
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Topware Interactive
Erscheinung geplant
September 99

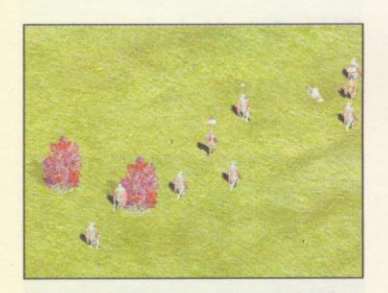
Seven King

Männer, Monster

beta TEST

Spieltiefe allein macht nicht glücklich. Erst opulente Grafik und neue Ideen stellen den Spielekenner zufrieden

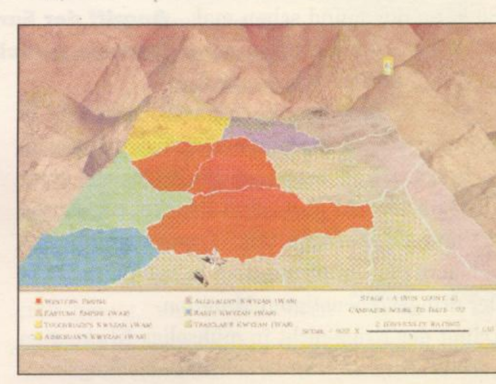
Liebevoll detaillierte Gebäude und maßstabgetreue Einheiten machen Seven Kingdoms 2 zu einem Augenschmaus



Eifrige Krieger auf dem Weg in die Sclacht

Ein Dorf mit Nebengebäuden im typisch asiatischen Baustil

Der schärfste Konkurrent von Age of Empires 2 (Age of Kings) nimmt Formen an. Die aktuelle Betaversion zeigt deutlich, daß Trevor Chan und seine historienbegeisterten Mitstreiter die Lektionen aus dem ersten Teil gut gelernt haben. Das erste Seven Kingdoms war zwar eine Offenbarung für gewiefte Hardcorestrategen, die sich in diesem genialen Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie erst so richtig austoben konnten, große Massenwirksamkeit erreichte es aber nicht. Grafisch nicht völlig überzeugend und durch seine extreme Optionsvielfalt relativ kompliziert in der Bedienung, konnten sich viele Spieler nicht für den Strategiehit erwärmen. Der Nachfolger behält den komplexen Wirtschaftsteil bei, der aber gründlich aufgeräumt wurde. Noch immer dreht sich alles um Geld und Macht, aber der Erwerb von ersterem wurde stark vereinfacht. Ihr kommt mit weniger Mausklicks und auf geraderem Weg zum Ziel, Steuern und Karawanen füllen nun ohne große Vorbereitung die königlichen Schatullen. Manches läßt sich automatisieren: So suchen sich Eure Kamele auf Wunsch von selbst die richtigen Transportgüter aus und bringen sie von einem mit Gütern reich gesegneten Markt zu einem mit unerfüllter Nachfrage. Reger Güteraustausch wiederum verspricht nicht nur Einnahmen, sondern hebt auch die Moral der konsumfreudigen Untertanen. Wie schon vor eineinhalb Jahren ist die Moral und damit die Loyalität der Bevölkerung ein wichtiger Faktor, da unzufriedene Bauern und Krieger schon mal ganz gerne zum Feind überlaufen, und zu stark ausgebeutete oder vernachlässigte Dörfer zur offenen Rebellion neigen. Da spielen aber nicht nur Steuerlast und Konsumgüterversorgung eine Rolle, sondern auch die Führungsqualitäten der Generäle. Diese leiten Eure Militäreinrichtungen, die Forts, bilden neue Soldaten aus und stärken das Vertrauen der Bevölkerung in die Regierung. Forts besitzen nun auch Türme, die entscheidend zur Verteidigung beitragen können. Auch die Dörfer lassen sich durch Wälle und Mauern befestigen, so daß ein schwächerer Angriff kaum eine Chance hat. Aber nicht nur an der Spielmechanik wurden Änderungen vorgenommen, vor allem die grafischen Verbesserungen springen sofort ins Auge. Das Gelände ist nun tatsächlich bucklig



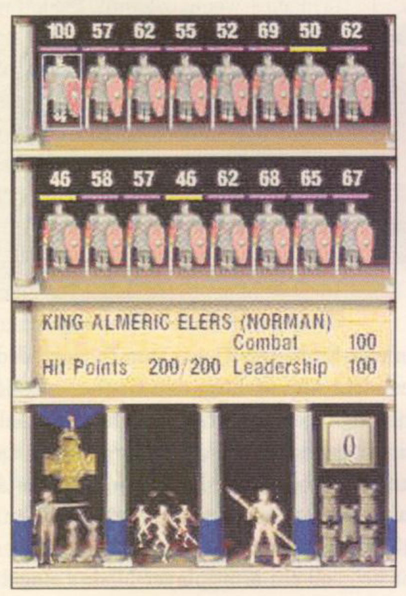
Die Übersichtskarte des Reiches. Hier fallen strategische Entscheidungen.

doms 2

und Moneten



und uneben (etwa wie in Total Annihilation oder Warzone 2100) und nicht flach wie im seligen WarCraft, oder terrassenförmig wie in Age of Empires. Das bedeutet zum Beispiel, daß Ihr neue Gebäude nicht an beliebigen Stellen, sondern nur an geeigneten Plätzen errichten könnt.



Das Militär ist einfach zu verwalten

Die Bauwerke selbst sind äußerst detailliert gehalten und bieten, wie auch die Einheiten und Monstergegner, wirklich etwas fürs Auge. Gerade die Behausungen der schrecklichen Unwesen sind phantasievoll und farbenfroh gestaltet und wirken durch geschickt eingesetzte Animation (pulsierende Blasen etc.) noch bedrohlicher. Immer wieder werdet Ihr Gelegenheit haben, Helden mit besonderen Fähigkeiten oder auch magische Gegenstände zu erwerben und für Eure Zwecke zu nutzen. Besonders angenehm fällt auf, daß die Kampagne tatsächlich nichtlinear und zufallsbeeinflußt abläuft. So werdet Ihr nach einer (mehr oder weniger erfogreich) bestandenen Mission von Euren Ministern Meldungen über den allgemeinen Zustand des Reiches und besondere Vorfälle bekommen und danach aufgefordert, Entscheidungen zu treffen. Je nach Eurem Wagemut wird die Kampagne dann an einem anderen Ort fortgesetzt. Und auch dort wird die Situation in einem gewissen Rahmen zufallsgeneriert. Das bedeutet, daß bei einem zweiten Durchspielen die feindlichen Befestigungen nicht am gleichen Ort und in



Die gut befestigte Burg, ein erhebender Anblick und ein sicherer Schutz vor angreifenden Monstern

exakt gleicher Stärke erwartet werden können, die Gegner werden sich anders verhalten, womöglich eine unterschiedliche Strategie wählen. Die Rahmenhandlung wird vom Krieg gegen die finsteren Monsterarmeen bestimmt. In einem Land in der Zeit der Sagen und Mythen müssen also tapfere Normannen, Römer, Perser, Chinesen (und viele andere Völker) gegen das Vordringen des bösen Imperiums bestehen. Manche Stämme kooperieren aus Angst vor völliger Vernichtung mit den Finsterlingen, das führt dazu, daß auch gegen Menschen zu Felde gezogen werden muß. Angesichts der zahlreichen Features, guten Grafik und der (schon in der Betaversion) gelungenen Spielbalance darf man um so gespannter sein, was die Enwickler von Total Annihilation Kingdoms und Age of Empires 2 dagegen aufbieten werden. *fe*



Die Nordmänner rüsten sich vor den dunklen Wolken am Horizont

Stationen eines Triumphes: Erst rollen die schwerfälligen Katapulte herbei,...



...dann rücken Belagerungsmaschinen, Infanterie und Kavallerie gegen die Behausung der Monster vor...



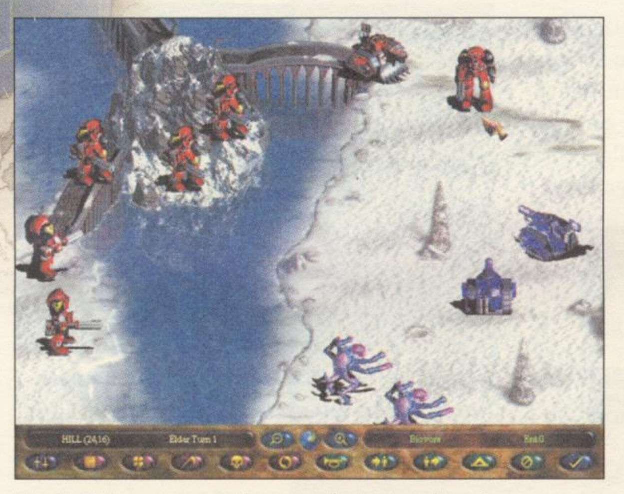
... und im darauffolgenden Handgemenge gehen die Bösen den Orkus hinab.



Seven Kingdoms 2
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Enlight/I-Magic
Erscheinen geplant
August '99

Warhammer 40.000: Rites of War

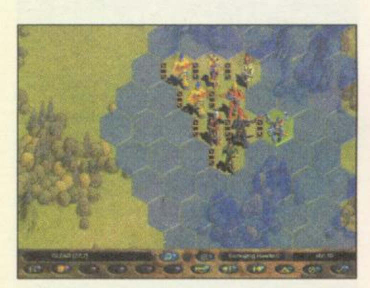
Der Panzer-General wird uns zeigen, wo der (War-) Hammer hängt!

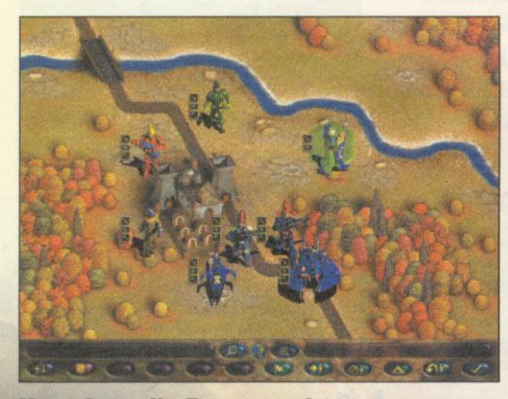


Auch Schneeszenarien werden eingebaut

Letztes Jahr konnte SSI mit „Warhammer 40.000: Chaos Gate“, einem düsteren Taktikspiel im Stile der frühen „X-COM“-Titel, einen Überraschungserfolg einfahren. Doch nun soll die bislang wohl beste und spielbarste Umsetzung der Tabletop-Vorlage von Games Workshop noch getoppt werden. Zu diesem Zweck haben die Hersteller die Engine von „Panzer General 3D“ hergenommen und sie mit sehr detaillierten und farbenprächtigen Warhammer-Figuren vollgestellt. Damit's jedoch nicht bloß eine Militaria-Modenschau wird, sorgten die Designer von Dreamforge (die bereits für die phantasievollen Szenarien des „Warwind“-Duos verantwortlich zeichneten) für eine aus 24 Missionen bestehende Kampagne mit besonders dichter Atmosphäre. Genereller Hintergrund des Warhammer 40.000-Universums ist ja, daß das religiös-militaristische Imperium der Menschen sich im Weltraum ausgebreitet hat, dabei aber auf dämonische, im Hyperraum ansässige Kreaturen stieß, derer sie sich jetzt erwehren muß. Diesmal freilich geht es nicht um die Chaos-Truppen aus der Nachbardimension, sondern um eines der ältesten und seltsamsten galaktischen Völker, das den Menschen im Zuge ihrer Expansion je untergekommen ist: Über die Eldar ist – abgesehen davon, daß sie mächtige Psioniker gleich im Dutzend hervorbringen – wenig bekannt. Sie kämpfen mit den Menschen gegen die Chaos-Kreaturen, lassen sich jedoch nicht auf richtige Bündnisse ein. Und sie haben noch einen anderen Gegner, nämlich die in biologisch-technischen Konstruktionen bewanderten Tyraniden. Tja, und von dieser Auseinandersetzung erzählt „Rites of War“... Insgesamt gelangen dabei 70 verschiedene gerenderte und übrigens auch animierte Einheiten-Typen zum Einsatz. Jedoch ist es nicht nur wichtig, den Gegner möglichst nachhaltig niederzubretzeln, auch die Einnahme bestimmter wichtiger Punkte sorgt durch damit verknüpfte Boni (neue Einheiten, bessere Ausrüstung oder geheimnisvolle Artefakte) für den langfristigen Erfolg.

Natürlich soll ein Multiplayer-Modus eingebaut werden, bei dem bis zu vier Teilnehmer gegeneinander antreten können. Während man in der Kampagne auf Seiten der Eldar kämpft, können hier auch die Tyraniden oder gar die Space Marines der Menschen ins Feld geführt werden. Und wem das nicht reicht, der darf die Dienste des mitgelieferten Editors in Anspruch nehmen... *jn*


Die verschatteten Felder zeigen Bewegungsreichweiten


Kampf um die Festung mitten im Herbstwald



Wild wogt der Schlachtenwahn

Warhammer 40.000: Rites of War
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
Dreamforge/SSI/Mindscape
Erscheinen geplant
Sommer '99

Unter schwarzer Flagge

Ob zu Lande...

...oder auf hoher See: Piraten gehen nicht gerade sanft mit ihren Opfern um!

Wild wogt der Wahn, wenn sich windige Wellenreiter in weglose Wasserwüsten wagen...

Aller mittelmäßigen Dinge sind, wie jedermann weiß, mindestens drei bis acht – nachdem also in den letzten ein oder zwei Jahren einige Piratenspiele erschienen sind, die nicht wirklich überzeugen konnten, mag nun vielleicht doch endlich die Stunde des ersten und einzigen richtig guten „Pirates!"-Clones schlagen. Und das kommt nicht von ungefähr, denn ein Gutteil der Hothouse-Truppe zählte ehemals zur Microprose-Besatzung.

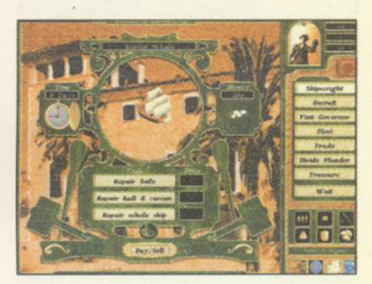
Beginnend im Jahre 1625 manövriert man sich also längstenfalls 100 Jahre in Echtzeit durch die Gewässer der Karibik, um je nach Lust und Laune Spanier, Franzosen, Briten, Holländer, Dänen oder auch alle zusammen um ihre schwergewichtigen Golddublonen zu erleichtern. Freilich empfiehlt es sich, wenigstens mit einem dieser Staaten gute Beziehungen zu pflegen, da ansonsten die Zahl der Häfen, in denen man sich sehen lassen kann, arg schrumpft.

Das Schiff (oder auch die Schiffe, denn bis zu 12 Einheiten können zu einer Piratenflotte zusammengefaßt werden) bewegt sich dabei auf verschiedenen, organisch zusammengewachsenen Karten: Im karibischen Gesamt-Überblick werden die Reiserouten ausgetüftelt, wenn man unterwegs auf vielversprechende Beute stößt, wird ein kleiner Meeresausschnitt herangezoomt, und schließlich, wenn sich die Schiffe auf Nahkampf-Entfernung begeben haben, kommt es zur eigentlichen, noch einmal vergrößert dargestellten Schlacht. Natürlich darf man auch reiche Küstenstädte überfallen, wobei es hier aber nicht so sehr um Eroberung geht, sondern mehr um einen schnellen Raubzug mit anschließender, noch schnellerer Flucht.

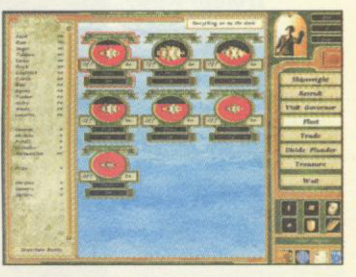
Überhaupt ist die Flucht eines der Hauptthemen des Spiels. Wenn nämlich eines Eurer Opfer entkommen kann, wird sich der schändliche „Ruhm" Eurer Taten rasch verbreiten, was sogar dazu führen kann, daß man Euch regelrecht jagt! Freilich könnt Ihr dann immer noch in andere Gegenden ausweichen, aber die müssen erstmal erkundet werden. „Unter schwarzer Flagge" verfügt nämlich über satte 75 Häfen: Sie importieren und exportieren hauptsächlich bestimmte Güter, die von den Hunderten jeweils aktiven „NPC"-Schiffen nach Bedarf geliefert werden. Es macht also durchaus Sinn, sich an besonders vielversprechenden Stellen auf die Lauer zu legen. Wer übrigens nicht so sehr auf Gefechte steht, kann sich sein Brot auch durch ehrlichen Handel verdienen.

Aber nichts ist gewiß, denn im Laufe der Jahre verändern sich die Verhältnisse. Wer also irgendwann einmal in Havanna anlegte, darf nicht unbedingt darauf zählen, daß er fünf Jahre später noch dieselben Umstände vorfindet. Ganz wie im richtigen Leben also, denn auch dort dauerte ja die eigentliche Hochzeit der Freibeuter nur etwa 50 Jahre...

jn

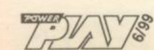


In der Werft sind Reparaturen zu haben



Man kann eine ganze Flotte von bis zu 12 Schiffen gleichzeitig ausrüsten

Unter schwarzer Flagge
Genre
Piraten-Sim
Hersteller
Hothouse/Eidos
Erscheinung geplant
Sommer 99



Napoleon 1813

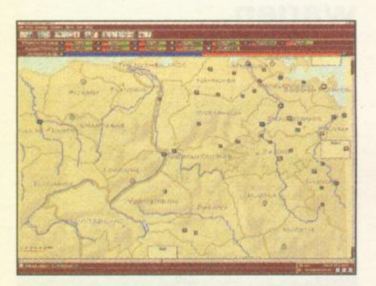
Die epochalen Schlachten des kleinen Korsen in neuem Gewand

Was den Amerikanern der geliebte Civil War ist, könnte den Europäern die Ära der Napoleonischen Kriege sein – wenn's denn nicht auf unserem Kontinent in der Zwischenzeit noch ein paar weit beeindruckendere Kriege gegeben hätte. So sehen wir diese Epoche frühmodernen Militärwesens doch mit klärender Distanz und mit dem stillen Amüsement eines Zinnsoldatensammlers.

Nichtsdestoweniger versuchen sich Spieleprogrammierer wiederholt an der Bildschirmumsetzung dieser kontinentalen Kriegszeit, so auch die Hexfeldspezialisten der englischen Firma Empire. Tatsächlich handelt es sich bei dieser Hommage an den Franzosen, der einst in ganz Europa tüchtig aufgeräumt hatte, um den Beginn einer neuen Spielereihe. Hexfeld- und Echtzeitstrategie werden hier in historischem Gewand kombiniert, sowohl klassische Schlachten als auch Ressourcenwirtschaft obliegen dem oberkommandierenden Freizeitgeneral.



Häuser, Straßen, Bäume und Wiesen beleben das Bild und lassen das darunterliegende Wabennetz fast vergessen



Auf der Europakarte werden die großen Entwicklungen markiert



Nicht nur auf freiem Feld, sondern auch diekt vor den Toren einer Stadt werden die historischen Schlachten ausgetragen

Auf der strategischen Karte ordnet Ihr Eure Kräfte, sorgt für Nachschub und setzt Armeen in Gang, auf dem taktischen Schlachtfeld dagegen rückt Ihr den bunt uniformierten Gegnern auf den Leib, um sie nach den Regeln klassischer Kriegskunst in die Flucht zu schlagen. Die grafische Umsetzung ist augenscheinlich recht gut gelungen. Interessant ist hier die Verwendung einer Echtzeit-Engine, die – ähnlich wie in Sid Meiers Gettysburg – für realistische Spannung sorgt. Truppenteile werden von Offizieren angeführt, die über ein breites Spektrum unterschiedlicher Fähigkeiten verfügen – Initiative, Glück, Aggressivität, etc. Ebenso gibt es alte, erfahrene und frisch ausgehobene, „grüne" Truppen. Da hier historische Personen aus jener Zeit verwendet wurden, könnt Ihr über eine beachtliche Anzahl alter Generäle gebieten. Als Blücher oder Bonaparte nehmt Ihr diesen Dreh- und Angelpunkt europäischer Geschichte selbst in Eure erfahrenen Hände. Eine sechsteilige Kampagne und elf zusätzliche Einzelschlachten stellen die tatsächlichen Geschehnisse in den Jahren 1813 und 1814 dar, als die Preußen, Russen und Österreicher in zahlreichen Gefechten neuen Widerstand gegen das militärische Genie des Korsen formen, bis hin zur Völkerschlacht bei Leipzig und ihren Folgen. *fe*



Wie zu Napoleons Zeiten stehen sich die Schlachtreihen gegenüber und feuern bis zur Erschöpfung

Napoleon 1813 - Wargamer 1
Genre
Strategie
Hersteller
Empire
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Shadow Company

Der potentielle Commandos-Killer steht kurz vor der Vollendung. Wir haben eine spielbare Beta durchleuchtet.



Für wen das Stopschild nun wohl wirklich gilt?

Als Söldnerkommandant muß man mit allerlei Widrigkeiten leben. Während Soldaten von Vater Staat finanziert und ausgerüstet werden, muß man sich selbst um das Budget kümmern. So ist es bei Shadow Company neben ausgezeichneten Einsatzergebnissen oberstes Gebot, immer genügend Barreserven zu besitzen. Söldner wollen schließlich bezahlt werden, und das neueste Sturmgewehr gibt es auch nicht für ´nen Appel und´n Ei. Die Kämpfer sind, wie beim großen Vorbild „Jagged Alliance" Spezialisten und keine Allround-Talente. Die Missionsziele und die damit verbundenen Fähigkeiten sollten Eure Mannen deshalb schon mitbringen. Ein Fehlkauf rächt sich durch ein frühzeitiges Scheitern. Wie beim erfolgreichen Commandos laufen die Einsätze in Echtzeit ab. Sorgfältige Planung und vorsichtiges Taktieren führen entsprechend zum Erfolg. Auch bringt es nichts, nach Rambo-Manier alles töten zu wollen. Der eine oder andere Wachposten kann geschickt umgangen werden, und ein Messer bringt den lautlosen Tod. Bedachtes Vorgehen ist also ratsam, denn Munition ist nicht nur teuer, sondern gerade anfangs nur begrenzt vorhanden . Grafisch kann Shadow Company die Konkurrenz das Fürchten lehren. Unterschiedliche Geländeformationen und Vegetationen erfreuen das Auge und bieten viel Spielraum für ausgefeilte Strategien. Unzählige Objekte wie Felsen, Bäume sowie unterschiedlichste Gebäude bieten Euren Söldnern den nötigen Schutz. Zur vollen Geltung



Ausrüstung muß erworben werden

kommen diese Möglichkeiten, da sich die Kämpfer aufrecht, gebückt und kriechend fortbewegen können. Größere Entfernungen werden mit etlichen Fahrzeugen wie Jeeps, Panzern oder gar Hubschraubern zurückgelegt. Die Missionen sind abwechslungsreich und meist in mehrere Aufgaben unterteilt. Einige erfordern spezielle Ausrüstung, wie beispielsweise einen Fotoapparat, wenn eine gegnerische Anlage ausnahmsweise nicht zerstört, sondern lediglich ausspioniert werden soll.

Die künstliche Intelligenz kann jetzt bereits überzeugen, auch wenn sie noch ein paar Schwächen aufweist. Soldaten rufen schon mal Kameraden zu Hilfe, und bei einem Schußwechsel eilen alle Gegner in Hörweite zum Tatort. In der uns vorliegenden Version konnten bis zu acht Söldner mit in einen Einsatz genommen werden. *mw*

Sie wollten uns einfach nicht reinlassen...



Diverse Fortbewegungsmittel stehen Euch zur Verfügung. Vom Schlauchboot...



...über Jeeps, Panzer, bis hin zu Hubschraubern.

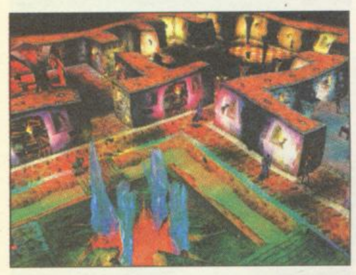
Shadow Company
Genre
Echtzeittaktik
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinung geplant
Juni 99

Dungeon Keeper 2

Horny schwingt wieder seine Sense



Wir können einen gefallenen Engel als neues Mitglied unserer Wohngemeinschaft begrüßen

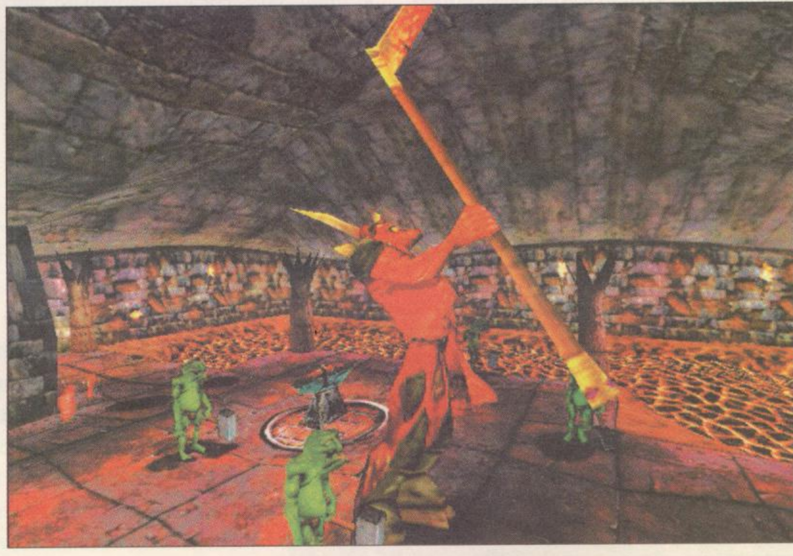


Euer Dungeon wächst und gedeiht – jetzt dürfen nur die Goldreserven nicht ausgehen

Dungeon Keeper 2
Genre
Genre-Mix
Hersteller
Bullfrog/EA
Erscheinen geplant
Sommer '99

Diesen Sommer dürfen PC-Spieler wieder so richtig gemein sein und tapfere Helden nach allen Regeln der Kunst ins Verderben locken. Bei der Fortsetzung von Bullfrogs makaberer Genre-Mixtur „Dungeon Keeper" fungiert Ihr nämlich abermals als sinisterer Herbergsvater, der allerhand abartigen Kreaturen in seinem Dungeon ein Zuhause bietet und sie mit Nahrung und einem geregelten Einkommen bei Laune hält. Durch eine neu entwickelte Grafik-Engine wird sich das Sequel allein schon optisch deutlich vom Vorgänger abheben. Die Third-Person-Perspektive soll nun voll konfigurierbar sein, und mittels Direct3D-Unterstützung sieht Eurer düsteres Domizil mitsamt den darin herumwuselnden Geschöpfen recht eindrucksvoll aus. Neben den bereits bekannten Räumlichkeiten wie Folterkammer, Gefängnis, Schatzkammer etc., die Euch teilweise in modifizierter Form wieder zur Verfügung stehen, dürft Ihr Eure Behausung mit zwei neuen Plätzen noch heimeliger gestalten. Als Ergänzung zum Trainingsraum können Eure Schutzbefohlenen ihre Kampfkünste in einer Arena verbessern, wo sie sich schonungslos gegenseitig die Rübe einschlagen, angefeuert von einer Monsterhorde, die diesem Spektakel zusieht. Durch das Casino verbessert Ihr weiterhin das Freizeitangebot. Hier können sich Eure Untergebenen betrinken oder ihr hart verdientes Geld beim Roulettespiel verlieren.

Selbstverständlich werdet Ihr Euren Dungeon durch neue, hinterhältige Fallmechanismen gegen ungebetene Gäste schützen können. So dürft Ihr jetzt zum Beispiel Barrikaden errichten oder Kanonen aufstellen, die automatisch jeden Eindringling mit magischer Energie bombardieren, der sich in ihrer Reichweite aufhält. Außerdem könnt Ihr Abenteuerer durch die Fear-Trap ins Bockshorn jagen oder mit der Trigger-Trap mehrere Fallen miteinander koppeln, um sie dann in einer Art Kettenreaktion alle auf einmal zu aktivieren. Zu der Riege der Bösewichter, die in Eurem Dungeon Unterschlupf suchen, gesellen sich diesmal unter anderem auch Goblins, Salamander, Feuerfliegen oder gefallene Engel. Daneben wird dem unberechenbare Reaper – oder Horny, wie ihn seine Freunde nennen – eine tragende Rolle bei den zirka 20 Single-Player-Missionen zuteil. *cis*



Der psychopathische Horny ist siegessicher, bei den Trolls hält sich der Optimismus allerdings noch in Grenzen

POWER PLAY VOLLTREFFER

Street Wars

Constructor Underworld

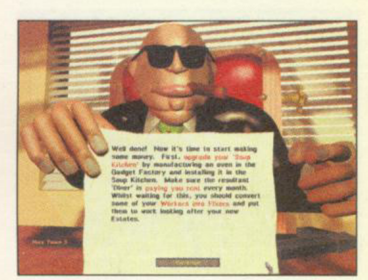
Amerika in den späten Zwanzigern. Das organisierte Verbrechen beherrscht die Straßen jeder einzelnen Stadt. Geschäfte werden zu Geldwaschanlagen, Cafes zu Hinterzimmerschänken, an jeder Ecke patroulliert ein unauffällig gekleideter Mann mit ausgebeultem Jackett. Ladeninhaber werden zur Kooperation „überredet", die Polizei ist nahezu machtlos – und fast völlig korrupt. In dieser Atmosphäre spielen viele unserer Lieblingsfilme. Besonders fesselnd wird das Ganze, wenn typischer britischer Humor ins Spiel kommt, so daß die Grausamkeit der Bandenkriege in ein dunkles, wenn auch schillerndes Licht getaucht wird. Nur wenige Spieleentwickler wagten sich bisher an dieses Thema – fürchten sie etwa, bei der „Familie" unangenehm aufzufallen? Hothouse unternahm mit der Film-Noir-Wirtschaftssim Gangsters einen „ehrbaren" Versuch, das Geschäft mit dem Verbrechen in klingende Münze umzusetzen. Jetzt besinnt sich Studio 3 der alten Tugenden und verwandelt die an sich schon schwarzhumorige Hausbesitzerstory Constructor von einem nur umständlich bedienbaren Knollennasenspiel mit WiSim-Hintergrund in eine flotte Verbrecherstory. Daher auch der Titel: Constructor Underworld. Wer von Euch schon einmal Constructor gespielt hat, wird sich hier schnell zurechtfinden – und darüber hinaus erfreut feststellen, daß nicht nur die Optionen und die schrägen Jokes zugenommen haben, sondern auch alles flüssiger von der Hand geht. Das Interface ist nahezu intuitiv zu bedienen, alle Buttons und Funktionen werden durch Pop-Up-Texte erklärt, die Hotkeys sind sinnvoll eingesetzt und der Mauszeiger weist „intelligentes" Verhalten auf: Je nach gewählter Figur zeigt er an, welche Aktion an welchem Objekt möglich und ratsam ist.

Wie in 95% aller Echtzeitstrategien, beginnt Ihr mit einem Hauptquartier und einer Handvoll mäßig begabter Arbeiter. In der ersten Mission errichtet Ihr mit Hilfe dieser Schergen



Zu Anfang heißt es: Bauen, Bauen und nochmals Bauen

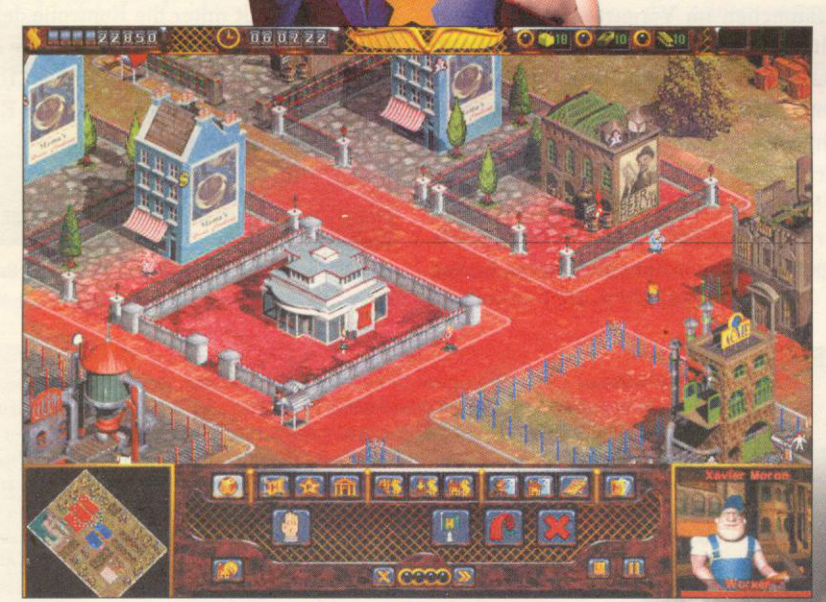
„Netten kleinen Laden haben Sie da. Wär doch schade wenn... Oops, da brennt ja was. Tut mir aber leid!"



Der Pate rückt mit detaillierten Anweisungen heraus



Der Friedhof. Er ist unverzichtbar, weil wir dort die Leichen unserer Gegner verschwinden lassen können.

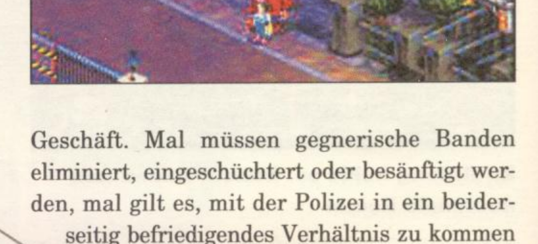


Rund um unser Hauptquartier sind die Straßen rot markiert. Hier traut sich keiner so schnell, Ärger zu machen.

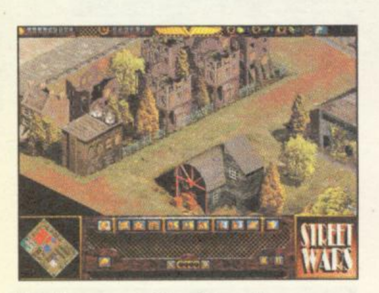




He! Aufmachen, wir sollen, äh, den Strom ablesen



Sobald wir eine Billardhalle besitzen, schicken wir die dortigen Rowdies zu Brandstiftung und Erpressungen aus



Verlassene Straßenzüge können aufgekauft und neu bebaut werden



Über das Innere von jedem Gebäude erhalten wir Auskunft, ohne daß die Sicht aufs Geschehen versperrt wird

und einiger vorhandener Vorräte eine Suppenküche, also eine gastronomische Einrichtung der untersten Ebene. Ein Pächter ist auch schnell gefunden, der gleich mit seiner ganzen Familie einzieht. Wie schon im Vorläufer dürft Ihr wählen, ob er sich auf Nachwuchs – an Pächtern oder Arbeitern – oder auf's Mietezahlen konzentriert. Jetzt geht es daran, die eigene Machtbasis zu festigen. Eine Zementfabrik muß her, um den explodierenden Baustoffbedarf zu decken, dazu eine Fabrik für allerlei Nützlichkeiten. Sobald Eure Industrien mit mindestens einem Arbeiter bestückt sind (ein Klick auf den Rufknopf genügt dazu), wird emsig produziert. Gebt Ihr zum Beispiel einen Küchenherd in Auftrag und legt als Lieferadresse die Suppenküche fest, dann wird der Arbeiter das gewünschte kulinarische Gerät nach der Fertigstellung dorthin bringen, so daß das Gebäude zur zweiten Stufe verbessert werden kann. Bäumchen im Vorgarten erhöhen das Wohlbefinden der Bewohner, U-Bahnstationen verkürzen ihren Weg zur Arbeit – zufriedene Pächter machen keine Schwierigkeiten, bezahlen pünktlich, vermehren sich reichlich und müssen daher nicht eingeschüchtert werden. Von Mission zu Mission werden Eure Aufgaben umfassender und komplexer. Man merkt, der Pate faßt langsam Vertrauen zum Neuling im harten Geschäft. Mal müssen gegnerische Banden eliminiert, eingeschüchtert oder besänftigt werden, mal gilt es, mit der Polizei in ein beiderseitig befriedigendes Verhältnis zu kommen oder bessere Geschäfte und Pächter zu haben. In der Regel aber umfaßt eine Mission eine ganze Reihe von Anforderungen, die jederzeit abgefragt werden können. Beim Briefing hält Euch der Pate nämlich gestikulierend einen Zettel vor die Nase, auf dem die unerledigten Aufträge in rot verzeichnet sind, erledigte dagegen in schwarz. Habt Ihr Euch bewährt und die ganze Stadt unter die Kontrolle der eigenen Familie gebracht, dann warten höhere Aufgaben auf Euch, in der nächsten City. Und Ihr werdet nichts dorthin mitnehmen als Eure Erfahrung und Euer Bankkonto. *fe*

Minimum: P 166, 16 MB RAM, 4x CD, 50 MB HD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P 266, 32 MB RAM, 400 MB HD, 8x CD

Name	Street Wars
Genre	Strategie
Hersteller	Studio 3/Infogrames
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus,Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 4, IPX

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	86%

GRAFIK 74%
SOUND 77%
SPIELTIEFE 71%

SUPER

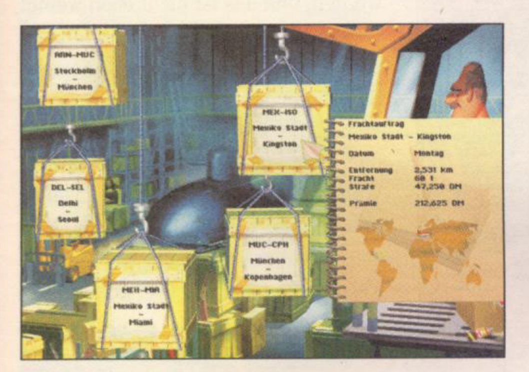


Fritz Effenberger

Jaa! Wir wußten es alle! Verbrechen lohnt sich! Was die Jungs aus dem Studio 3 da abliefern, läßt erstens bezeichnende Rückschlüsse auf deren Kindheit und Jugend ziehen (Räusper...), und schlägt zweitens alles, was sich im Bereich Gangster-Wirtschafts-Simulationen so herumtreibt. Auch kommen hier die Grundkonzepte des knuddligen Constructor endlich zu voller Blüte. Der schwarze britische Humor darf hier so richtig über die Stränge schlagen (und tut das auch, keine Sorge), da die Spielbalance und die Bedienung kaum Wünsche offen lassen. Alle wichtigen Ereignisse werden angezeigt und lassen sich per Klick direkt ansteuern. So könnt Ihr Euch darauf konzentrieren, es den anderen Nachwuchsmafiosi so richtig zu besorgen. Dabei ist zu beachten, daß es in höheren Leveln schon mal recht hektisch werden kann. Da ist jedes Quentchen krimineller Energie gefordert. Auch im Multiplayer bringt Street Wars salvenweise Spaß, schnell und variantenreich könnt Ihr Euch gegenseitig das Leben schwer machen.

Airline Tycoon
First Class

Mit „Airline Tycoon" hatte Spellbound schon die Lufthoheit errungen. Jetzt wird der Afterburner eingeschaltet...

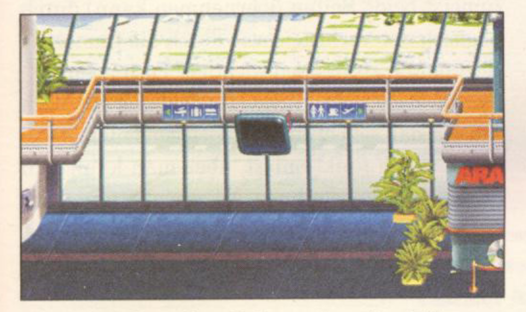

Die neue Luftfracht-Halle von innen...


...und außen (links angebaut)

Scheint so, als ob die Zeit der „halben" Nachfolger angebrochen ist: „Eastern Front II" und eigentlich auch „Heroes of Might & Magic III" gehören ebenfalls in diese Schublade. Um der Wahrheit willen muß man Spellbound aber zugestehen, daß die First-Class-Version von „Airline Tycoon" schon richtige Neuerungen mit sich bringt und zudem für einen sehr gemäßigten Preis über den Ladentisch flutschen soll.

Grundsätzlich geht es nach wie vor darum, gegen drei Konkurrenten (die neuerdings auch menschlich sein dürfen) eine florierende Fluggesellschaft aufzubauen, und das etwa in der Weise, wie seinerzeit „Mad TV" funktionierte: Der Spieler rennt höchstselbst durch den Airport, angelt sich lukrative Charter-Aufträge, ruft feste Linienflüge ins Leben, knobelt an den Flugplänen seiner Jets herum und erledigt all die anderen Dinge von Reparaturaufträgen bis hin zu Werbekampagnen. Punkt 18 Uhr macht er sich vom Acker und trudelt am nächsten Morgen wieder ein.

Neu dabei ist vor allem dies: Man kann eventuelle Lücken jetzt auch mit Frachtaufträgen füllen, darf zusätzlich zu den alten Missionen zehn komplett neue Aufträge durchspielen (das Freispiel gibt es natürlich nach wie vor), und last not least stehen neben der reinen passagierbezogenen Ausstattung (Sitze, Mahlzeiten etc.) nun auch einige technische Merkmale wie Triebwerk, Cockpit oder Fahrwerk zur Disposition. Kleine Renovierungen (mehr Flughäfen, mehr Flugzeuge oder die Einführung von Jahreszeiten, welche nicht bloß optische Kosmetik sind) runden das schmackhafte Angebot ab. *jn*


Man beachte den Schnee vor der Tür: Jetzt gibt es auch Jahreszeiten

Minimum: P90, 16 MB RAM, 2x CD, 140 MB HD
Empfohlen: P133, 32 MB RAM, 4x CD


Der neue Bildschirm für die technische Ausrüstung der Flieger

Name	Airline Tycoon First Class
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Spellbound
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 40 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Besonderheit	alte Savestände können weiterverwendet werden
Muliplayer	bis zu 4 Spieler: IPX, TCP/IP

SUPER


Joe Nettelbeck

Die neue Erste Klasse von Spellbounds „Flugsimulation" bietet in etwa den Leistungsumfang eines gut bestückten Mission-Packs, wird aber dennoch als komplettes Stand-alone-Produkt zum Schmunzelpreis von 40 Mark verkauft. Ansonsten ist meinem Original-Kommentar aus der PP 10/98 wenig hinzuzufügen: Das Game überzeugt jetzt mehr denn je als bester und einziger moderner Vertreter des „Mad TV"-Spielprinzips, zumal an einzelnen Stellen noch an der Handhabung gefeilt wurde (so sind etwa die Gespräche jetzt „stromlinienförmiger"). Davon abgesehen gibt es mit der Einführung von Frachttransporten, den neuen Missionen oder der Multiplayer-Erweiterung substantielle Ergänzungen, die das Spielen noch abwechslungsreicher machen. Beinahe bedaure ich es, daß im letzten halben Jahr so viele tolle Spiele herausgekommen sind. Hey, Ihr Hersteller: Könnt Ihr nicht mal wieder ein bißchen Müll produzieren, damit meine private Festplatte entlastet wird und meine Schlafbilanz sich normalisiert???

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	86%

GRAFIK	80%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	79%

Eastern Front II

Ostfront und kein Ende – überraschend schnell veröffentlicht Talonsoft einen Nachfolger zum Schwergewicht „Eastern Front"



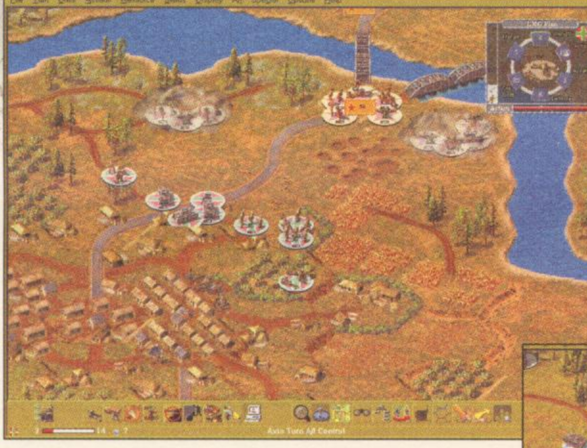
Ein Editor ist ebenfalls dabei

Name	Eastern Front II
Genre	Runden-Strategie
Hersteller	Talonsoft/Take 2
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch (deutsch in Planung)
Anleitung	englisch (deutsch in Planung)
Multiplayer	bis zu 16 Spieler, TCP/IP, IPX, Nullmodem, E-Mail

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
74%	73%

GRAFIK	73%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	85%



Die Rote Armee verteidigt zwei Brücken gegen Truppen der zu den Achsenmächten gehörenden Ungarn

Dieses Spiel sorgt für graue Tester-Haare! Denn es steht nämlich durchaus zur Diskussion, ob es nicht bloß eine aufgebohrte Mission-CD ist. Halten wir uns an die Fakten: Die aus „Western Front" bekannten Renovierungen (ein neuer Kampagnen-Typus, zusätzliche Einheiten wie z.B. Fallschirmspringer, sowie ein paar marginale Regeländerungen) wurden berücksichtigt – andererseits aber halt alle Szenarien und Kampagnen aus „Eastern Front" und seiner Mission-CD einfach noch einmal aufgelegt. Drittens gibt es immerhin 50 neue Einzel-Sandkästen sowie vier mäßig große, bisher unveröffentlichte Kampagnen, zwei davon im historisch korrekt nachgebauten Link-Modus. Für sich genommen eine durchaus beeindruckende Menge, die aber ohne weiteres im Rahmen etwa der Mission-CD des Vorgängers liegt. Mein daraus abgeleitetes Unwohlsein findet Ihr im Meinungskasten erläutert, hier soll das objektiv Gebotene verhandelt werden, und das ist nicht eben wenig: Ein rundenbasierter Strategiehammer auf Platoonebene mit enormer Spieltiefe, der dennoch flott von der Hand geht. Gegenstand ist natürlich nach wie vor der komplette Zweite Weltkrieg im Osten, optisch ansehnlich und sehr abwechslungsreich in den Aufgabenstellungen. Entschieden werden die Gefechte (bei denen man zumeist beide Seiten übernehmen kann) durch Abgleich der Verluste sowie durch die Einnahme bestimmter, strategisch wichtiger Positionen.



Die hinter einem Wäldchen versteckte Stellung russischer 85-mm-Kanonen hat den deutschen Panzertrupp überrascht

Für die recht ordentliche Handhabung gilt nach wie vor, daß sie bei ein paar Gelegenheiten etwas umständlich funktioniert, aber man kann sich ganz gut daran gewöhnen. Na schön, drücken wir diesmal noch ein Auge zu, aber nächstes Mal gibt es wieder was richtig Neues, gell Talonsoft? *jn*

Minimum: P133, 32 MB RAM, 4x CD, 180 MB HD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD

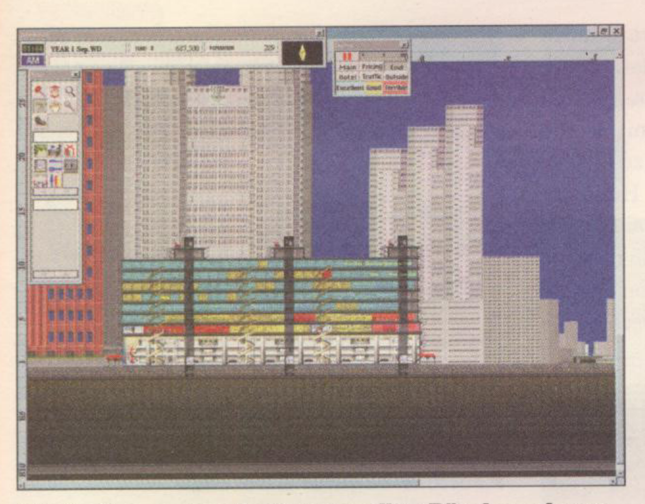
GUT



Joe Nettelbeck

Ich habe schon ein wenig Bauchschmerzen mit diesem „Gut"-Kommentar, denn „Eastern Front II" bewegt sich hart am Rande dessen, was als Beutelschneiderei bezeichnet werden müßte. Wenn man nämlich mal von den eher spärlichen Neuerungen absieht, die das in der PP 2/99 getestete „Western Front" in Talonsofts Campaign-Serie einführte, und die nun auch hier eingebaut sind, handelt es sich beim Testling praktisch um eine Neuauflage des Vorgängers, ergänzt um zusätzliche Szenarien und Kampagnen. Aber bei Lichte betrachtet scheint mir, daß ich ja getrost jedem Besitzer der alten Ostfront die Entscheidung selber überlassen kann, ob er unter diesen Umständen den Nachfolger unbedingt benötigt. Und ganz objektiv gilt halt nach wie vor (jetzt sogar umso mehr), daß dieses Game in puncto Umfang und Spieltiefe derzeit wohl das Nonplusultra der WWII-Versoftungen darstellt – ganz abgesehen von der durch dynamische Kampagnen garantierten hohen Wiederspielbarkeit. Wer es noch nicht im Regal stehen hat, sollte daher **jetzt** zuschlagen!

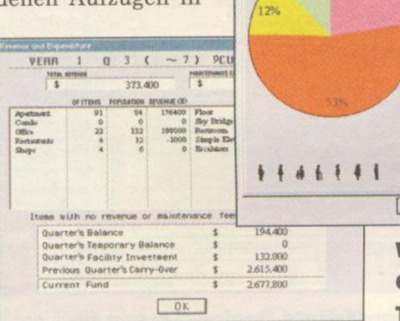
Yoot Tower



Die Anfänge eines hoffnungsvollen Bürokomplexes mitten in Tokyo

Eine alte Wirtschafts-bekanntschaft kehrt zurück – ja, wir werden alle nicht jünger...

Ob es sich lohnt, dieses Wiedersehen zu feiern, müßt Ihr selbst wissen. Schließlich ist es Jahre her, daß Maxis uns mit einem zugekauften (nicht selbstentwickelten) Titel aus der Sim-Reihe in die Position eines Hochhausmanagers mit besonderer Konzentration auf die Aufzugsteuerung versetzte. Wer erinnert sich noch an die Bekenntnisse des Entwicklers, er habe dieses Spiel vor allem deshalb geschrieben, weil ihn das komplexe Zusammenspiel von verschiedenen Aufzügen in einem modernen Wolkenkratzer so fasziniert? Nicht minder fasziniert von diesem Spielprinzip sind wohl immer noch manche Mitarbeiter von Sega, so daß die Wirtschaftssim im aufgeschnittenen Skyscraper noch eine zweite Chance bekam. Wie schon anno dunnemals schichtet Ihr bauklötzchenartig Büros, Hotelzimmer, Restaurants und Shops aufeinander, verbindet das ganze Bauwerk mehr oder minder geschickt durch Treppen, Aufzüge und Roltreppen und arbeitet Euch nach den Regeln moderner Stahlbauarchitektur bis zum Fünf-Sterne-Etablissement hoch. Büros und Hotelzimmer sorgen für einen kontinuierlichen Strom von Mieteinnahmen, Eigentumswohnungen füllen die Kassen durch einmalige Großbeträge, Läden und Kneipen erfreuen durch Umsatzbeteiligung. Das alles sollte ausreichen, um die laufenden Ausgaben zu decken, die in trocken und sachlich gehaltenen Tabellen aufgelistet sind. Der Überschuß wird in Serviceeinrichtungen und Neubauten gesteckt. Eine Weile kann das Spiel Spaß machen, aber Langzeitmotivation wird heutzutage anders erzielt. Die Grafik (256 Farben) wirkt großmütterlich, die minimalistische Sounduntermalung wäre schon auf einem Amiga eher unangenehm aufgefallen und die Bedienung läßt mancherlei Wünsche offen. *fe*

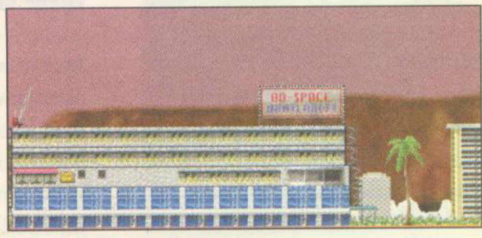


Einnahmen vs. Ausgaben im knallharten Vergleich

Wer hat wieviel Ge!d in der Tasche? Betriebswirtschaft einmal bunt



Waikiki Beach, direkt am weißen tropischen Traumstrand gelegen



Und dasselbe mal von außen betrachtet

Minimum: 486/66, 16 MB RAM, 2x CD, 120 MB HD, 1 MB SVGA-Grafik
Empfohlen: P 90

Name	Yoot Tower
Genre	Wirtschaftssim
Hersteller	Sega
Schwierigkeit	leicht
Preis	ca 100 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	–

GEHT SO

Netter Versuch. Aber da gibt's ganz andere alte Schinken, die auch heutzutage noch eine Existenzberechtigung haben. Gegenüber dem Original ist die Aufzugsteuerung (und damit die strikt zu beachtende wechselhafte Laune der Bewohner und Besucher) etwas in den Hintergrund getreten, als reine Wi-Sim ist Yoot Tower, auch wegen der etwas hölzernen Bedienung, dann doch nicht sehr aufregend. Da sorgen auch die drei verschiedenen Szenarien – Waikiki Beach, Kegon Falls (Japan) und Tokyo City (hier geht's nicht um Hotelbetrieb, sondern um Büros) – nicht für nachhaltige Abwechslung. Verglichen mit aktuellen Produkten wie SimCity3000 oder Railroad Tycoon 2 läßt sich die milde Wertung eigentlich nur mit einem Nostalgiebonus rechtfertigen. Da wundert es nicht, daß dieses Spiel im Hauptverbraucherland für Wirtschafts- und Aufbauspiele gar nicht offiziell erscheint und nur als Import zu haben ist. Verglichen mit dem Original, das zum Budgetpreis erhältlich ist, stimmt auch das (Import-)Preisverhältnis nicht ganz.

Fritz Effenberger

SPIELSPASS

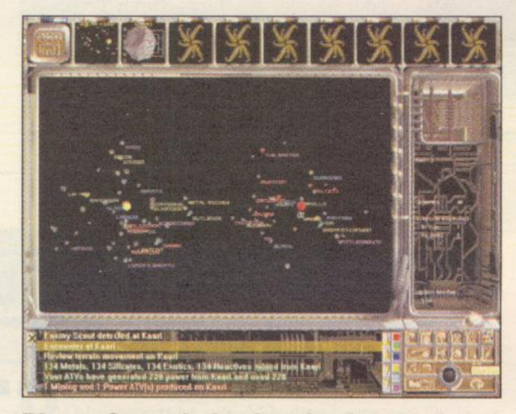
SOLO	MULTI
48%	–%

GRAFIK	42%
SOUND	25%
SPIELTIEFE	19%

Malkari

Asteroiden, Rohstoffe und Konkurrenz – das ist der Stoff, aus dem tolle Spiele gemacht werden könnten...

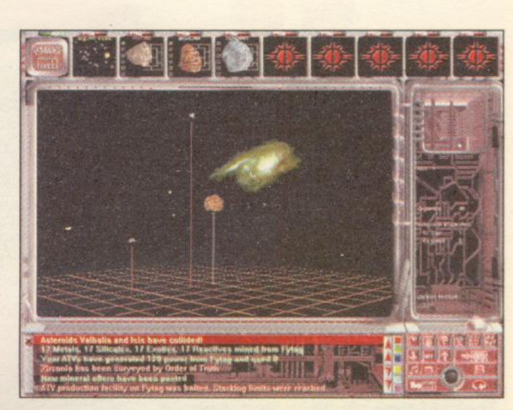
Das Malkari-System irgendwo dort draußen im Weltraum wurde Schauplatz einer kosmischen Katastrophe: Ein zweiter, auf Kollisionskurs befindlicher Stern riß mit seinen Gravitationskräften Malkaris Welten zu kleinen Brocken auseinander, so daß heute Hunderte von Asteroiden um die nunmehr zwei Sonnen kreisen. Die auf Malkari ansässige Zivilisation überlebte, wurde aber in fünf „Gilden“ aufgespaltet, die sich wiederum in verschiedene Gruppen teilten.



Dieses Szenario beginnt in einem schon recht weit entwickelten System

Damit ist der Weg gewiesen: In Konkurrenz zu allen anderen (Computer-) Spielern übernimmt man die Kontrolle über eines dieser Gilden-Bruchstücke und versucht, durch Eroberung weiterer Steinbrocken der dickste Hoschi weit und breit zu werden, zum Imperator aufzusteigen, alle anderen niederzumachen, oder was immer sonst man bei den Spielzielen eingestellt haben mag. Forschung findet ebenso statt (in diesem Fall übrigens interessanterweise durch Anwendung von Verfahrensweisen, nicht durch gezielte Investition von Geldern) wie Handel und Diplomatie, und das alles in einer Komplexität, die ihresgleichen sucht.

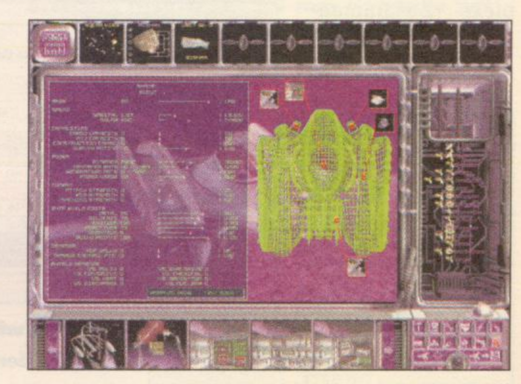
Genau das aber ist in Tateinheit mit der unmöglichen Steuerung die Crux dieses Spiels: Man



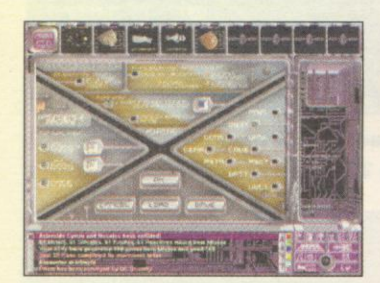
Der Nahbereich um einen Asteroiden herum läßt sich auf Wunsch auch im Koordinatengitter darstellen

wird wohl eine dreijährige Lehre machen müssen, um sich einigermaßen den Durchblick zu erkämpfen. Hinzu kommt noch die arg karge Grafik, welche freilich diesen Kohl dann auch nicht mehr mager macht. Nun, wie wir wissen, gibt es Leute, die auf extreme Tüftelspiele stehen, und denen wollen wir den Spaß nicht verderben – aber allen anderen sei hiermit zu Vorsicht geraten! *jn*

Minimum: P90, 16 MB RAM, 4x CD, 10 MB HD
Empfohlen: P166, 32 MB RAM., 8x CD, 360 MB HD

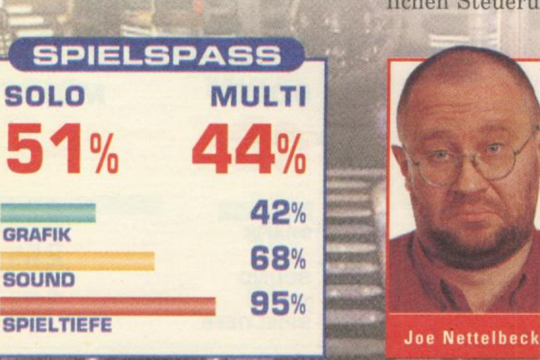


Der neugestaltete Design-Screen für Raumschiffe. Ob er besser funktioniert als die alte Fassung, sei mal dahingestellt.



Abschreckendes Beispiel: Der Screen zur Einstellung der automatischen Kampfoptionen

Name	Malkari
Genre	Runden-Strategie
Hersteller	i-Magic
Schwierigkeit	extrem
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer:	bis zu 40 Spieler/Internet, LAN, E-Mail



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
51%	44%

GRAFIK	42%
SOUND	68%
SPIELTIEFE	95%

NA JA

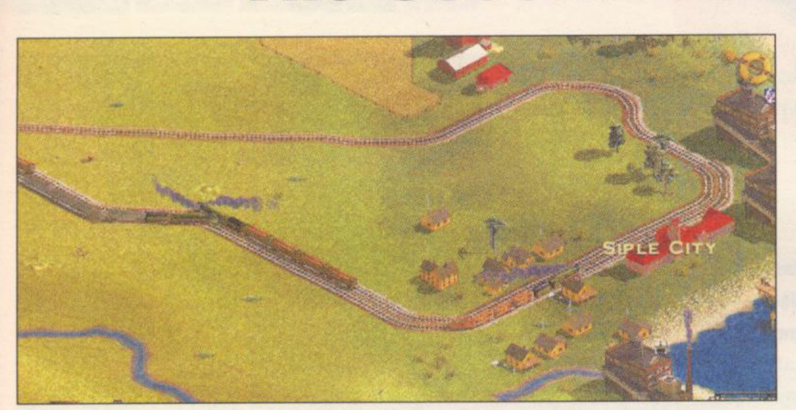
Joe Nettelbeck

Mir ist reichlich unklar, warum es eigentlich diese lange Verzögerung bis zur Veröffentlichung gegeben hat. Gut, in ein oder zwei Einzelpunkten wurden Dinge noch positiv verändert, aber insgesamt habe ich eher den Eindruck, daß „Malkari“ inzwischen schlechter spielbar ist als noch letztes Jahr. Wie auch immer, Mainstream-Spieler, ja, sogar Mainstream-Strategen werden Hirnsausen kriegen, wenn sie sich mit „Malkari“ befassen, was ihnen hiermit nicht empfohlen werden kann. Leute hingegen, die ihre Spiele „nach Gewicht“ kaufen, die am liebsten einen ganzen Nachmittag darüber grübeln, wie sie ihr Raumschiff möglichst geschickt und sinnvoll zusammenbauen, wären wohl immer noch mit dem Hardcore-Kultgame „Stars!“ besser beraten. Nein, man kann ein Spiel auch dann mit einer vernünftig durchkonstruierten Handhabung ausstatten, wenn es sehr komplex und umfangreich ist. Das hat etwa „Master of Orion II“ bewiesen, mit dem ich mich gleich anschließend an diesen Test mal wieder in die Weiten des Alls begeben werden.

Railroad Tycoon 2 – The Second Century

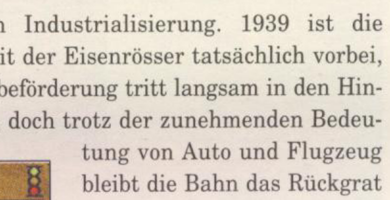
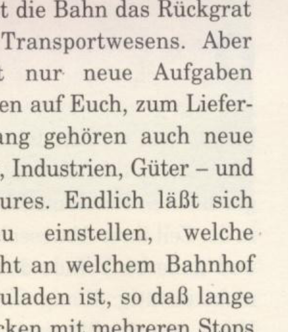


Das Add-On zum letztjährigen Power Play Strategiesieger



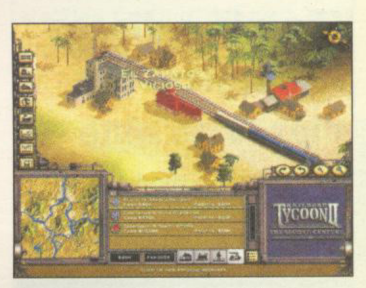
Ihr werdet's nicht glauben: Die Zukunft gehört der Dampflok!

Darauf haben alle gewartet, die spätestens im letzten Winter vom unheilbaren Eisenbahnfieber befallen wurden. Gleichzeitig munteres Märklinvergnügen und knallharte Wirtschaftssimulation, schuf sich PopTops Erstlingswerk zahlreiche Freunde und Fans. Wer allerdings die Kampagne zügig durchgespielt (spätestens seit dem Patch 1.05 geht das auch ohne Probleme) und die Einzelszenarien intensiv wiederholt hatte, mußte sich notgedrungen mit dem Editor vergnügen und eigene Schienenwelten erschaffen. Jetzt hat das Warten ein Ende: Das zweite Jahrhundert ist angebrochen. Eine Kampagne, bestehend aus 18 Missionen (in drei Kapitel unterteilt) und 15 zusätzlichen Szenarien beschäftigen sich mit der Zeit der modernen Industrialisierung. 1939 ist die Pionierzeit der Eisenrösser tatsächlich vorbei, Personenbeförderung tritt langsam in den Hintergrund, doch trotz der zunehmenden Bedeutung von Auto und Flugzeug bleibt die Bahn das Rückgrat des Transportwesens. Aber nicht nur neue Aufgaben warten auf Euch, zum Lieferumfang gehören auch neue Loks, Industrien, Güter – und Features. Endlich läßt sich genau einstellen, welche Fracht an welchem Bahnhof auszuladen ist, so daß lange Strecken mit mehreren Stops hintereinander optimal zu versorgen sind. Seen, Ströme und Meeresarme lassen sich nun mit mehrgliedrigen Brückenwerken überspannen. Und selbst der Ärmelkanal stellt jetzt kein Hindernis mehr dar. *fe*

Neue Einstellmöglichkeiten verbessern die Kontrolle. Die Flaggen geben an, wo was ausgeladen wird.

Minimum: P 133, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik
Empfohlen: P 200, 32 MB RAM, 2 MB Grafik



El Zapatos Vicioso. Hier gründete ich mein Bananeneisenbahnimperium.



Die großen Brücken sind eine echte Bereicherung

Name	Railroad Tycoon 2 – The Second Century
Genre	Wirtschaftssim
Hersteller	PopTop/Take 2
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	39 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 32, alle Optionen

SUPER



Fritz Effenberger

Endlich neue Herausforderungen! Vor allem die Zukunfts- und Fantasie-Szenarien bringen eine Menge Spaß und deutlich andere Anforderungen als im Original. Nach der Klimakatastrophe ist Nordamerika halb überflutet, die Antarktis einigermaßen abgetaut und das Mittelmeer trockengelegt. Klar, daß hier Eisenbahnen gebraucht werden. In den Missionen, die im nächsten Jahrhundert (dem 21sten) angesiedelt sind, erfährt der erstaunte Spieler außerdem, daß die Zukunft nicht nur der Schiene, sondern auch der Dampflok gehört – soll mir recht sein. Aber auch die Missionen und Szenarien in unserem Zentennium warten mit neuen Aufgaben und veränderten Problemstellungen auf. Und erst die neuen Loks, Güter und Waggons! Die Schwierigkeit hat allgemein etwas zugenommen, ein Spiel mit den selben Einstellungen ist nun deutlich kniffliger zu bewältigen. Die zusätzlichen Features erlauben genauere Kontrolle, und wer's bisher nicht geschafft hat, den Patch 1.05 zu installieren: hier ist er mit dabei.



Heroes of Magi

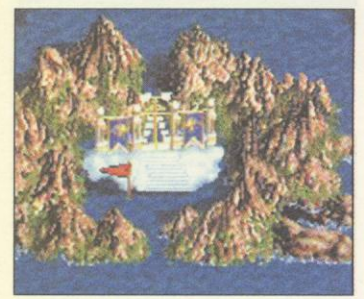
The Restora

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Königsmord, Leichenschändung und eine knackige Königin – dieses Strategical hat alles, was eine saftige Fantasy-Story braucht!



Eine komplett ausgebaute Stadt – mit einigen heftigen Monstern als Schutztruppe



Manchmal sind Gebäude, die sonst zu Städten gehören, auch an versteckten Orten



Der Monster-Rekrutierungs-Screen: Nach Ablauf einer Woche ist er wieder voll...

Queen Catherine ist von Enroth aus in See gestochen und hat Kurs auf ihre Heimat Erathia genommen (wer „Might & Magic VI" kennt, dem werden diese Namen etwas sagen, alle anderen dürften wohl auch ohne großen Vorgeschichten-Rundumschlag auskommen) – doch in der Zeit ihrer Abwesenheit blieben die inneren und äußeren Feinde des erathischen Reiches nicht untätig: König Greifenherz, Catherines Vater, wurde giftmischerisch ermordet. Eine Gelegenheit, die sich die von allerlei wunderlichen, magischen und/oder dämonischen Geschöpfen besiedelten Nachbar-Nationen nicht entgehen lassen – Overlords, Necromancer, Gnolle und andere Wichtigtuer fallen über das Land her und verwüsten es. Als die attraktive und meist leichtgeschürzte Regentin sich den Küsten nähert, melden die Späher nur noch Ruinen und Trümmer...

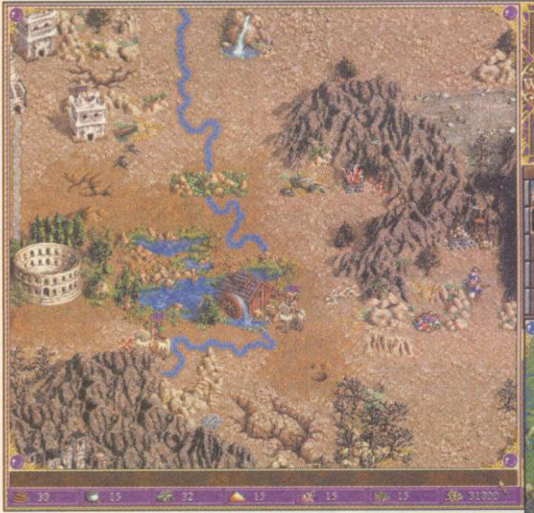
Was nun folgt, ist ein in sechs Klein-Kampagnen aufgeteilter Feldzug, bei dem der Krieg zur Rückeroberung Erathias aus drei verschiedenen Blickwinkeln (gute Jungs, böse Buben und neutrale Kriegsgewinnler) erzählt wird, zum Teil mit Übernahme von Helden aus früheren Missionen. Das führt anfangs zu Verwirrung, denn kaum hat man sich in die Story aus Sicht von Catherine eingewöhnt und rechnet damit, daß es nun so richtig losgeht – da heißt es auch schon umschalten auf eine der anderen Seiten und deren Armeen zum Siege führen. Zudem sind anfangs nur drei Kampagnen freigeschaltet, den Rest muß man sich quasi erspielen. Ein Umstand, der im Handbuch nur mit einem halben Nebensatz erwähnt wird und vermutlich etliche Spieler vor den Kopf stoßen wird, weil sie



Das Buch der Zaubersprüche – an sich schleppen die meisten Helden sowas mit sich rum, aber es ist nicht immer so schön voll

Might and [Ma]gic III

[The Restora]tion of Erathia



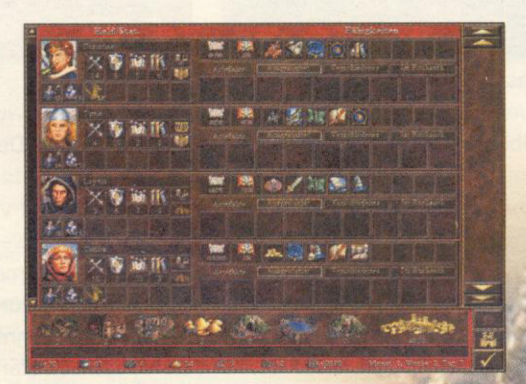
In den trockensten Wüsten gibt es Oasen...



...und in den sumpfigsten Niederungen trockene Zonen

glauben, diese drei Jobs seien alles. Aber wenn man dann mit der Zeit merkt, wie geschickt die Geschichte auf diese Art und Weise verwoben worden ist, wie genau die Fragmente schließlich ineinander passen, dann kann man vor den Storydesignern nur den Hut ziehen. Davon abgesehen gibt es übrigens noch ein Himbeereis zum Nachtisch, denn wer alle Aufträge durchgespielt hat, kann sich Zugang zu einer versteckten siebten Kampagne verschaffen – in unserem Kasten sagen wir, wie das geht.

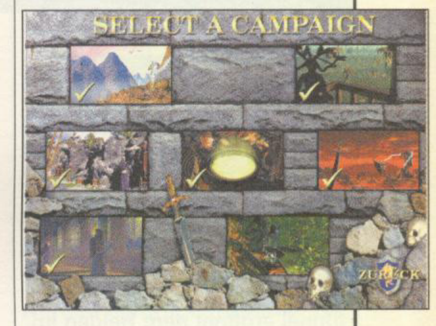
Im übrigen ist der neueste Hero – abgesehen von ein paar kleineren Änderungen – der, der er immer gewesen ist: Rundenweise ziehen gekaufte Helden mit ihren Armeen durch das in schräger Vogelperspektive gezeigte (und durch Berge oder Türme leicht 3D-mäßig angehaucht wirkende) Land, um die hinter jeder zweiten Ecke versteckten Extras (Artefakte, Rohstoffe und dergleichen) aufzusammeln und sich mit Widersachern zu prügeln. Letztere sind entweder neutrale Schatzwächter oder gar Helden der gegnerischen Partei(en). Stützpunkt, Garnison und Nachschubzentren der Helden sind die ökonomisch ausbaubaren Städte, von denen es acht verschiedene gibt (siehe Kasten), genauso wie sich auch die Heroes selbst individuell in ihren Fähigkeiten und Besonderheiten unterscheiden. Die Aufträge und damit die Siegbedingungen können je nach Mission stark variieren; das reicht von kompletter Vernichtung des Gegners über die Eroberung bestimmter Gebäude bis hin zur Ansammlung von Goldvermögen oder gar so kuriosen Jobs wie Eskortierungen. Ein Spielprinzip, das eigentlich relativ banal klingt, aber, wie Heroes-Freunde wissen, in der Praxis zu den fesselndsten überhaupt gehört. Nicht zuletzt wohl deswegen,



Dieser Bildschirm sorgt für einen schnellen Helden-Überblick

Die geheime Kampagne

Nach der dritten Queen-Catherine-Kampagne scheint alles im Lot und Erathia gerettet. Doch das stimmt nicht ganz, denn es gibt da noch einen siebten, versteckten Feldzug, der nach den großen Ereignissen angesiedelt ist. Man erhält folgendermaßen



Zugang zu dieser hübschen Zugabe: Nach Abschluß der allerletzten Mission darf (wie immer) der Spielstand abgesaved werden. Wenn man nun im Anschluß daran diesen letzten Savestand lädt, stellt man fest, daß plötzlich eine weitere, bisher nicht angezeigte Kampagne freigeschaltet ist. Dieser aus drei Missionen bestehende Auftrag versetzt Euch mitten in einen Aufstand, denn die Regierung der Contested Lands, einem zwischen Erathia und dem Elfenreich AvLee aufgeteilten Landstrich, kämpft um ihre Unabhängigkeit – mit Euch als General...



Auch im Untergrund sind alle Sorten von Rohstoffen zu haben – in diesem Fall ein vertrockneter Wald mit angeschlossenem Sägewerk

Sieht fast aus wie daheim, ist jedoch im tiefen, tiefen Dungeon...



weil die Landkarten immer bis ins letzte Detail ausgeklügelt sind. Neu im Programm ist in erster Linie die Unterwelt. Durch Portale gelangt man in die Dungeons, die im Prinzip ähnlich wie die normale Oberfläche ausgestattet sind. Hier gibt es also ebenso Rohstoffe bzw. andere Extras und sogar Städte wie oben, zudem eröffnen die Katakomben natürlich ganz neue taktische Möglichkeiten wie z.B. die, den Feind wortwörtlich zu unterwandern. Ein paar weitere Kleinigkeiten runden das Novitätenkabinett ab: neue Monster etwa, die höhere Auflösung der Grafik oder die längst überfällig Option, bestimmte Einheiten im Kampf warten zu

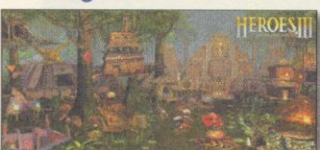
Stadt ist nicht gleich Stadt

Burg



Die Burg ist ebenso wie der Schutzwall ein hungriger Kristall-Verschlinger. Der Fluchttunnel eröffnet dem Helden im Belagerungsfalle eine Möglichkeit des Entkommens, das Walhalla sorgt für die permanente Steigerung seiner Angriffs-Fähigkeiten, und das Kriegerdenkmal verbessert die Versorgung der Burg mit Gold und Rohstoffen.

Festung



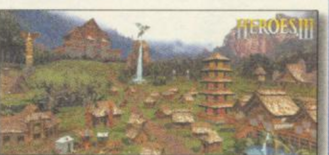
Die Festung ist kostenmäßig gesehen eine der günstigsten überhaupt, muß dafür allerdings mit einem eher schwachen Endmonster (Chaos-Hydra) auskommen. Andererseits sorgen Blut-Obelisk, Skulptur der Furcht und Käfig des Kriegsherrn mit Defense- und Attack-Boni dafür, daß sich die Festung vergleichsweise einfach verteidigen läßt.

Nekropolis



Die Nekropolis benötigt ebenfalls eine Menge Quecksilber und taugt hauptsächlich dazu, mit dem Nekromantie-Verstärker und dem Skelett-Transformer die hier ansässigen Totenbeschwörer zu unterstützen. Der Geister-Drachen gehört nicht unbedingt zu den stärksten Endmonstern, aber dafür können fast alle hiesigen Untoten ihre Gegner magisch schwächen.

Schutzwall



Der Schutzwall hängt sehr stark an einer kräftig sprudelnden Kristall-Quelle. Schatzkammer und Wachgeist verbessern die Versorgung der Stadt mit Gold und anderen Ressourcen, während die Quelle des Glücks im Falle einer Belagerung das Glück zu Hilfe ruft. Die hier in Dienst gestellten Drachen sind bis zu einem gewissen Grade immun gegenüber Zaubersprüchen.

Dungeon



Der Dungeon ist in der Entwicklung teurer als die meisten anderen Städte und benötigt zudem eine Menge Schwefel, wenn Ihr viele Drachen erzeugen wollt. Die Akademie der Kriegskunst vergibt dafür allerdings an jeden Helden einmalig 1000 Experience-Punkte, zudem kann man mit dem Portal der Beschwörung zusätzliche Monster engagieren.

Inferno



Das Inferno sticht in erster Linie durch einen recht hohen Quecksilber-Bedarf hervor. Schwefelwolken und Orden des Feuers erhöhen die Kampfkraft im Belagerungsfalle, während das Schloß-Portal dafür sorgt, daß anwesende Helden in ein anderes mit diesem Extra ausgestattetes Inferno teleportieren können!

Schloß

Das Schloß hat wenig richtige Besonderheiten. Der Fokus liegt darauf, den Helden größere Schnelligkeit zu verleihen. In diese Richtung zielen sowohl die Ställe (für Landarmeen) als auch der Leuchtturm (für Schiffe). Mit dem Erzengel können Schlösser die vermutlich stärkste Kreatur des ganzen Spiels erzeugen.

Turm



Der Turm ist wohl die teuerste Stadt – aber auch ein besonders guter Stützpunkt für Zauber-Helden. Letzteres liegt vor allem an der Bibliothek, während das Luftschiff allgemein für eine gute Versorgung der Stadt zuständig ist. Der hier ansässige Titan stellt neben dem Erzengel das stärkste Monster des Spiels dar.

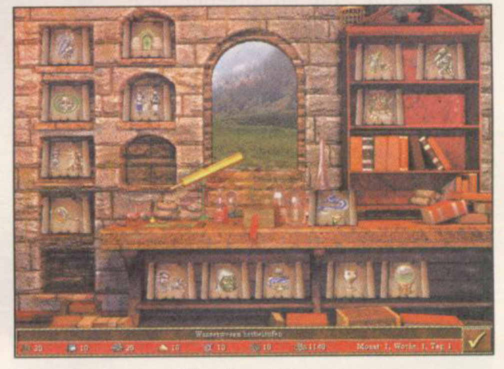


Der Kampfscreen – im Prinzip, wie man ihn gewohnt ist. Hier erstürmt unser Held eine feindliche Stadt; die Skelette rechts oben werden gerade von einem Eiszauber getroffen.

lassen. Ansonsten aber gleicht Heroes III seinen Vorgängern in einem so starken Maße, daß man es höchstens noch mit „Sim City 3000" und dessen Ahnen vergleichen kann – was ja nicht schlecht sein muß.

Im Kampf wird auf einen Extrabildschirm umgeschaltet, in dem (ebenfalls rundenweise) Krieger, Kreaturen und andere Kampfutensilien wie etwa Wurfmaschinen auf einem Waben-Schachbrett hin- und hergeschoben werden. Selbstverständlich dürfen die Helden selber (die ansonsten nicht direkt in den Kampf eingreifen) nach wie vor zaubern, wenn sie denn ein Grimoire besitzen. Erfolgreiche Schlachten bringen Experience ein, und die wiederum erlaubt es dem Hero, seine Skills zu verbessern.

Auch über die Ausstattung kann man sich nicht beschweren: Wer mit den Kampagnen und deren gut 20 Missionen durch ist, darf sich an ca. 40 Einzelszenarien versuchen, etliche Multiplayer-Versionen ausprobieren und mit dem beigelegten Editor eigene Sandkästen entwerfen – von denen das



Innerhalb der Magiergilde

Internet bestimmt bald wimmeln dürfte. Abwechslungsreiche Musikstücke machen das Spiel zum Spaß; einziger Kritikpunkt bleibt die Grafik. Sie sieht zwar nicht häßlich aus, hinkt aber, wenn man sich mal die neueren Entwicklungen im Genre wie etwa „Warzone 2100" anschaut, mittlerweile schon zwei Generationen hinter dem Stand der Technik her. Und selbst wenn wir die Vergleiche auf Rundenstrategie beschränken, so gab es da immerhin schon mal Titel wie „Incubation". Na egal, Heroes III hat wohl eine Lizenz für Opa-Optik. *jn*

Minimal: P133, 32 MB RAM, 4x CD, 210 MB HD
Empfohlen: P266, 64 MB RAM, 8x CD



Man spricht deutsh

Die hier verhandelte deutsche Version ist im Großen und Ganzen recht ordentlich, aber dennoch nicht frei von ärgerlichen Stolperern. Während z.B. einige der den Missionen vorgeschalteten Sprecher sehr überzeugend klingen, hört sich ausgerechnet Catherine eher fad an – es könnten auch die Börsennachrichten sein, die sie verliest. Die Übersetzung selbst leuchtet ebenfalls nicht immer ein: Bestienmeister für Beastmaster ist naheliegend, aber falsch, während uns Konstruktionen wie Edelstein-Teich, Kreaturen-Generator oder Holz-Krieg reichlich hölzern vorkommen. Nun, bei diesem Spiel fällt's nicht so ins Gewicht, aber beim bald erscheinenden „Might & Magic VII" würden derartige Schnitzer zur Abwertung führen!

Name	Heroes of Might and Magic III
Genre	Runden-Strategie
Hersteller	New World Computing/3DO/Ubi-Soft
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer:	bis zu 8 Spieler – Hotseat, IPX, TCP/IP, Modem, Nullmodem

SUPER



Joe Nettelbeck

Ich hab's mir mit diesem Test wirklich nicht leicht gemacht. Daß Heroes III für mich persönlich ein tolles Spiel ist, stand schnell fest – doch das war auch kein Wunder, denn schon die Vorgänger konnten mich begeistern, und da hat sich ja nur wenig geändert. Aber, so fragte ich mich, wie schaut es mit der Optik aus, die nun schon zwei Generationen hinter dem Stand herhinkt? Haben nicht die Diskussionen um „Alpha Centauri" gezeigt, daß die Leute heutzutage auch was für die Augen wollen? Dann jedoch spielte ich einfach drauflos, und die zunächst willkürlich abgehackt scheinende „Regie" der Kampagnen begann plötzlich Sinn zu machen, während Ereignisse sich miteinander verzahnten. Und immer wieder staunte ich, was für abwechslungsreiche Aufträge mit diesem eigentlich doch recht simplen Spielsystem möglich sind. Schließlich war's mir wurscht: Mag über die Grafik maulen, wer mag. Ich freue mich darüber, daß mal wieder einer gezeigt hat, daß man für einen Volltreffer eben nicht unbedingt Voodoo3-Karten und Mords-Rechner benötigt!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	82%

GRAFIK	62%
SOUND	81%
SPIELTIEFE	80%

Jagged Alliance 2
Befreiungskrieg

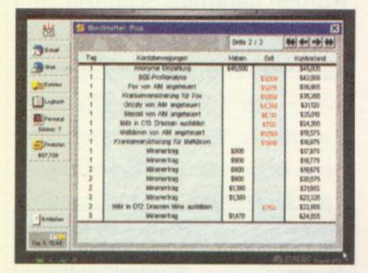
Was lange währt, wird doch noch fertig – und Spitze...

Seit unserem Beta-Test in Ausgabe 10/98 wurde an Sirtechs Strategiespiel noch viel gearbeitet. Spötter wollten, in Erwartung des Titels im nächsten Jahr, aus der Zwei im Namen schon eine 2000 machen. Doch jedes Warten hatte nun doch ein Ende .

Die Hintergrundstory ist einfach. Ein kleiner und verarmter Inselstaat, Arulco genannt, steht unter der Fuchtel einer äußerst herrischen Frau. Die ohnehin leidende Bevölkerung muß mitansehen, wie Gelder ausschließlich in den Aufbau des Militärs fließen. Aufkeimender Widerstand wird ohne zögern sofort unterdrückt. Die kleine Gruppe von Aufständischen steht kurz davor, eine endgültige Niederlage zu erreichen. Der ehemalige Herrscher, für tot gehalten im eigenen Land, will nicht mehr länger tatenlos zusehen. So kratzt er sämtliche Barschaften zusammen, um Euch als Söldner mit der Befreiung seines Volkes zu beauftragen. 40 000 Dollar stehen Euch zur Verfügung. Nicht viel, um eine Armee aufzubauen, geschweige denn zu unterhalten. Und da auch Söldner mit dem Fortschritt mithalten, wird ein Laptop zu einem wichtigen Utensil. Damit nämlich informiert Ihr Euch auf dem Transfermarkt verfügbare Kämpfer, denn die Kollegen können mittlerweile via Internet angeheuert werden. Selbst Waffenlieferungen lassen sich so bequem über das Netz bestellen. Rollenspieler mit Hang zu Strategie und Taktik können sich freuen. Zu Beginn des Spiels dürft Ihr Euch einen eigenen Kämpfer zusammenstellen, dessen Persönlichkeit anhand einer Psychoanalyse ermittelt wird. Die Fertigkeitspunkte Eures Charakters dürfen am Ende verteilt werden. So entscheidet Ihr über besonderes Geschick im Umgang mit Handfeuerwaffen oder beispielsweise Sprengstoff. Da die finanziellen Mittel anfangs nur mäßig sind, müßt Ihr Euch mit weniger erfahrenen, dafür jedoch günstigen Soldaten begnügen. Oberstes Gebot ist es, schnell die Gewinnschwelle zu erreichen. Geht Euch das Geld aus, droht das schnelle Ende, denn jeder Söldner ist nur so loyal wie sein Sold eintrifft, andernfalls löst er den Arbeitsvertrag und verschwindet. Um nicht in finanzielle



Nicht nur in der freien Natur darf gekämpft werden



Auf die Finanzen solltet Ihr stets ein Auge haben



Eine neue Organisation bietet ebenfalls Söldner an. Billig aber oft ... nun ja...



Im Visier: Kämpfe in Gebäuden haben einen besonderen Reiz und erfordern gänzlich neue Taktiken

liance 2
unter Palmen



Nach getaner Arbeit solltet Ihr zurückgelassene Ausrüstung einsammeln





Das Studieren der Fähigkeiten eines Södners schützt vor Fehlkäufen

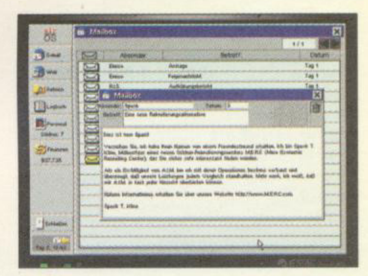
Not zu geraten, müssen Minen erobert werden. Die Landbevölkerung arbeitet gerne für die Befreier des Landes. Die Moral des Volkes ist jedoch von Euren Erfolgen abhängig. Große Niederlagen oder gar eine Serie davon können sich negativ auf die Unterstützung auswirken. Eingenommene Städte müssen natürlich gesichert werden. Zu diesem Zweck bildet Ihr Einwohner zu Milizen aus, was ebenfalls Geld kostet.

Strategie und Taktik

Der besondere Reiz des ersten Teils lag unter anderem an dem großen Spielraum, den Jagged Alliance bot. Natürlich bietet auch der Nachfolger die Möglichkeit unterschiedliche Strategien zu entwickeln. Während es in anderen Genrevertretern lediglich um das Durchspielen diverser Missionen geht, entscheidet Ihr frei und könnt somit effektive Langzeitstrategien entwickeln. Selbst tiefe Vorstöße in gegnerisches Gebiet sind möglich, um den Feind unvorbereitet zu erwischen. Da der Erschöpfungsgrad der Söldner berücksichtigt wird, müßt Ihr für entsprechende Ruhepausen sorgen. Lange Gewaltmärsche zum nächsten Ziel lassen sich im Verlauf des Krieges vermeiden. Ein Pilot bietet seine durchaus wertvollen Dienste an, und fortan könnt Ihr Eure Soldaten frisch in den Kampf schicken. Nun sind auch Nachteinsätze möglich, die entsprechend andere Taktiken verlangen.



Selbst Versicherungen für Eure Mannen werden angeboten



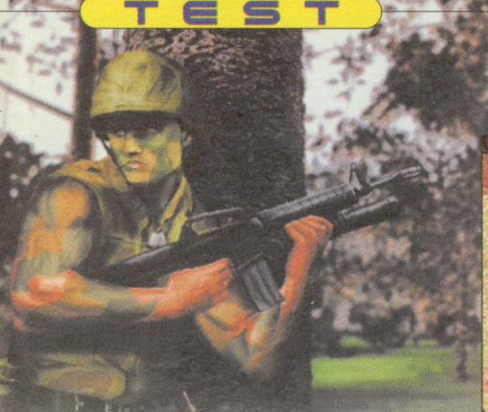
Dank des Laptops seid Ihr stets auf dem neuesten Stand: EMails satt

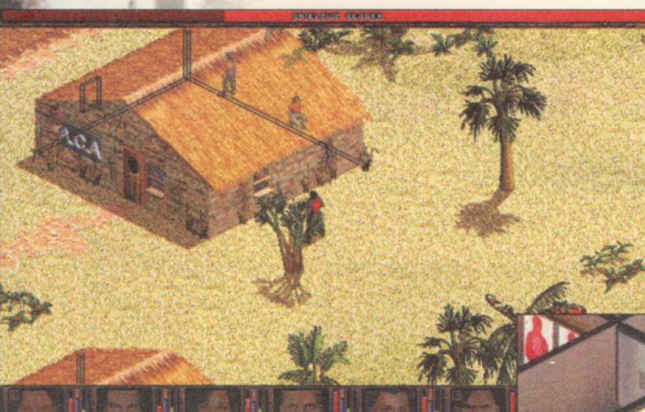


Explosionen haben einen besonders großen Wirkungsradius



Wie nervig: Selbst Raubtiere greifen zuweilen an





Ein feiger Gegner sucht Schutz hinter einem Haus. Wir allerdings auch.

Keine Zeit für Billard. Irgendwo lauert der Feind.

Strategien lassen sich auf der Übersichtskarte am besten planen

Die Gefechte laufen rundenbasiert ab. Eure Söldner können sich nun nicht nur aufrecht gehend bzw. rennend fortbewegen. Je nach Anforderungen ist gebücktes Laufen oder gar Robben möglich. Alle Aktionen verbrauchen jedoch wertvolle Aktionspunkte. Vorausschauendes Agieren und Reagieren ist daher Pflicht!

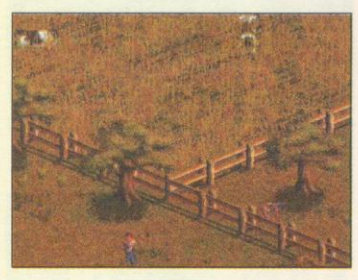
Echtzeit

Nach erfolgreicher Einnahme eines Sektors wird in den Echtzeitmodus gewechselt. Nun geht es daran, von Gegnern zurückgelassene Gegenstände einzusammeln und gegebenenfalls Gebäude zu durchsuchen. Wie bereits erwähnt, kann neue Ausrüstung bestellt werden, doch die erledigten Feinde lassen oftmals Brauchbares zurück. Auch könnt Ihr dann die Zeit nutzen, um mit den diversen NPCs zu sprechen, von denen der eine oder andere einen Auftrag für Euch hat. So gibt es beispielsweise das Touristenpärchen, das leider den falschen Flug gebucht hatte und schleunigst nach Hause will.

Atmosphäre satt

Grafisch sieht man Jagged Alliance 2 die lange Entwicklungszeit an. Sie wirkt altbacken. Trotz detaillierter Landschaften, sind diese zumeist statisch. Auch die Animationen der Soldaten könnten ein paar Bewegungsphasen vertragen. Dennoch gefällt sie und der Spielspaß leidet nicht darunter. Sound und Musik hingegen sind wesentlich besser geworden. Gerade die vielen unterschiedlichen Stimmen der Söldner und ihre zahlreichen Kommentare sind das Tüpfelchen auf dem I. In diesem Zusammenhang wollen wir auch die ausgezeichnete Arbeit von Topware Interactive erwähnen. Im Gegensatz zu oftmals schlampig lokalisierten Umsetzungen wurde hier ganze Arbeit geleistet. Wie Sirtech haben die Mannheimer Jungs gerade viel Zeit und Arbeit investiert, um beispielsweise die unterschiedlichen Akzente zu berücksichtigen. Erwartungsgemäß gibt es keinen Multiplayermodus. Ob es einen Nachfolger zu Deadly Games im JA2-Gewand geben wird, ist ungewiß doch unwahrscheinlich. *mw*

Minimum: P200, 32 MB, 2 MB SVGA
Empfohlen: P/II 233, 64 MB, 2 MB SVGA



Gott sei Dank! Diese Kühe sind friedlich und geben sogar Deckung.

Name	Jagged Alliance 2
Genre	Strategie
Hersteller	Sirtech/Topware Int.
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	70 Mark
Steuerung	Maus,Keyboard
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
90%	-%

GRAFIK	62%
SOUND	87%
SPIELTIEFE	90%

SUPER



Maik Wöhler

Ja! Das ist es! Nach den etlichen Verzögerungen wollte ich schon nicht mehr dran glauben, daß es jemals kommen würde. Doch das Warten hat sich mehr als gelohnt. Sirtech scheint es wie keine andere Firma zu verstehen, unterschiedliche Genres miteinander zu verbinden. Die gelungene Mischung aus Strategie und Taktik, gespickt mit wirtschaftlichem Management und rollenspieltypischen Komponenten wie Charakterwerte und nicht zuletzt die Möglichkeit, ein Alter Ego zu kreieren, macht Jagged Alliance zum König aller rundenbasierten Strategiespiele. Auch wenn die Grafik nicht jedem zusagen wird, abschrecken sollte sie niemanden und den Spielspaß mindert sie keinesfalls, wenn auch aufgrund der niedrigen Auflösung die Übersicht manchmal leidet. Die Söldner mit ihren unterschiedlichen Stimmen und ihrer ganz persönlichen Art schaffen eine Atmosphäre, die zu durchzockten Nächten förmlich einlädt! Auch animiert Jagged Alliance 2 durch die freie Handlung zu mehrmaligem Spielen ein. Also nicht warten, kaufen!

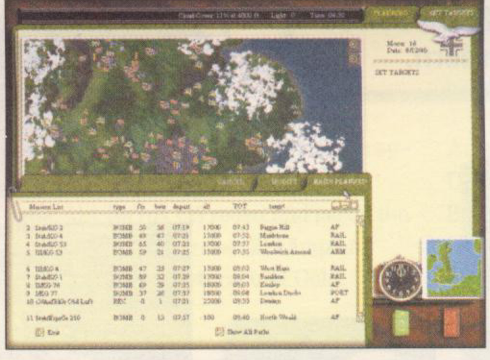
Battle of Britain

Die Luftschlacht über England in den Jahren 1940 und 41 aus der strategisch-operativen Perspektive



Südengland aus der Sicht des Strategen – mit allen Flugplätzen, Industrien, Häfen, Radaranlagen etc.

Aus dutzenden von Blickwinkeln durften Computerspieler diese Phase des Luftkriegs schon miterleben, hauptsächlich in der Egoperspektive und höchstpersönlich am Joystick. Jetzt verschafft uns Ex-SSI-Spieledesigner Gary Grigsby einen ganz neuen Einblick: Das strategische Oberkommando über die britischen oder reichsdeutschen Luftkampfverbände. In extremer Detailfreude wird das Geschehen im Luftraum über Südengland nachgestellt. Ihr könnt offensive deutsche Bombenangriffe planen oder defensive britische Jäger- und Flakeinheiten befehligen. Bedingt durch Eure Position im Spiel, gebt Ihr mehr oder minder detaillierte Tagesbefehle aus, beendet die Planungsrunde und beobachtet etwa eine halbe Stunde lang in relativer Echtzeit, wie sich die Dinge entwickeln. Es geht auf Seiten des Empire einzig darum, die Aggressoren so empfindlich wie möglich zu schwächen, ohne dabei selbst allzuviele Flugzeuge, Flugplätze, Radarstationen, Raffinerien, Häfen und Fabriken einzubüßen. Genau diese militärischen und industriellen Ziele sind es, die von den Krauts zerstört werden müssen. Abhängig von der Länge der gewählten Kampagne – Tag, Woche, Monat, oder die ganze Saison eines der beiden Jahre – konzentrieren sich die Bombenangriffe auf Jägerflugplätze oder auf langfristig strategische Ziele, um die Versorgung und Radaraufklärung der Briten zunehmend zu dezimieren. Für den Hardcorestrategen bleiben dabei kaum Wünsche offen, wer sich bisher an Echtzeitgemetzel erfreut hat, dürfte für Battle of Britain – auch wegen der eher reaktionsträgen Engine – aber kein Verständnis entwickeln. *fe*



Wir planen unsere Bomberattacken



Das Kampfgeschehen, stark schematisiert

Minimum: P 133, 32 MB RAM, 4x CD, 110 MB HD, 1 MB SVGA-Grafik
Empfohlen: P 233, 64 MB RAM

Name	Battle of Britain
Genre	Rundenstrategie
Hersteller	Talonsoft/Take 2
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 2, Email/Hotseat

GEHT SO

Fritz Effenberger

Die Spielidee ist ja an sich prima: eine klassische Luftschlacht aus der Perspektive des Oberkommandierenden. Auch die rundenbasierte Zugweise mit Ausführung in Echtzeit hat Sinn, schließlich erlauben die Kommunikationswege und Befehlsstrukturen der Vergangenheit nicht unbedingt ein Umdirigieren von Luftgeschwadern und Ressourcen binnen Minuten. Das Problem beginnt bei der Ausführung: Nahezu die gesamte Vorbereitung spielt sich anhand von trockenen Tabellen ab, keine Modelle oder Animationen lockern das Tagesgeschäft des Strategen auf. Der Ablauf des Kampftages zieht sich zudem endlos in die Länge, da (wieder ohne große Illustration) jeder einzelne Flugzeugabschuß oder auch nur Angriffsversuch kommentiert wird. Vom Prinzip her OK, aber für den Spieler relativ ermüdend, da man die im Moment gewonnenen Erkenntnisse frühestens in der nächsten Runde zur Anwendung bringen kann und auch ein Schnellerstellen der Uhr angesichts der Ereignisflut keinen echten Spielfluß bringt.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
65%	61%

GRAFIK	45%
SOUND	51%
SPIELTIEFE	62%

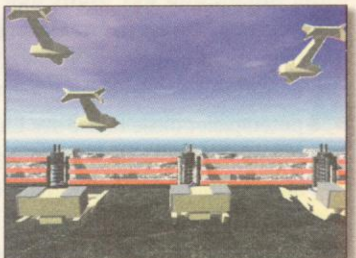
Command & Conquer:

Tiberian Sun

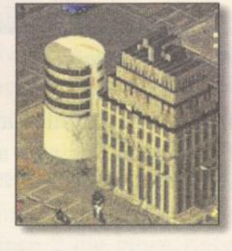
Westwood weigert sich nach wie vor beharrlich, Preview-Versionen zum dritten Teil der C&C-Reihe herauszugeben. Auch wir werden den Test wahrscheinlich erst im Juni anhand der Verkaufsversion schreiben können. Daher zeigen wir Euch wenigstens ein paar aktuelle Screenshots und Rendergrafiken, um das Warten auf das mögliche nächste Flaggschiff der Hitech-Echtzeitstrategiespiele zu verkürzen. Trotz Voxelengine und neuen Einheitentypen wie Schallkanone, Schwebetanks und NOD-Flugzeugen mit Alientechnologie scheint sich am Spiel selbst nicht allzuviel zu ändern.



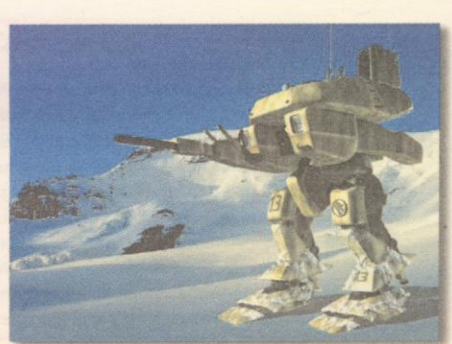


















AREA 4100

1 - Ba'ruk
2 - Koboldkommandos
3 - Charleston Nib und Gallor
4 - Untergangsmelder
5 - Laryssa
6 - Brage



AREA 4500

1 - Bentan
2 - Poe
3 - Eingang zum Feuerweindungeon
4 - Meilum
5 - Carsa und Kahrk



AREA 4400

1 - Arghain
2 - Gallchobhair, Billy und Dribben
3 - Hulrik
4 - Sarhedra
5 - Ogre
6 - Leiche unter einem Baum



AREA 4000

1 - Molkar, Draker, Morvin und Halacan
2 - Ankhegs
3 - Gandolar Glücksfuß
4 - Jenkal's Haus
5 - Kneipe mit Geheimgang

aus dem Schiff bergen und ihm bringen.
Belohnung: 300xp und Brandöl.

Aufgabe: Mit dem Bader (3) reden und nach seinem Namen fragen.
Belohnung: Er heilt die Gruppe und gibt einen Magiewiderstandstrank.

Area 3600 (Verlassener Leuchtturm)

Aufgabe: Mit Safana (1) reden und unsere Hilfe für die Schatzsuche anbieten.
Belohnung: Safana möchte sich der Gruppe anschließen.

Aufgabe: Mit Arkushule (2) sprechen und darauf bestehen, daß sie erzählt, was sie in ihrer Vision gesehen hat. Danach gegen sie kämpfen.
Belohnung: 600xp, Robe, Gold und Spruchrolle.

Aufgabe: Mit Ardrouine (3) reden und die Worgs (4) vertreiben. Danach nochmals mit Ardrouine (3) unterhalten.
Belohnung: 500xp, Gold und Ruf +1.

Aufgabe: Mit Sil (8) reden und kämpfen.
Belohnung: 2000xp.

Spezial: In der Schatzhöhle (9) gegen drei Fleischgolems kämpfen und den Schatz (auf einer Insel) an sich nehmen. Die Beute: Wurfpfeile, Tränke, Gold, Buch (+1 auf Konstitution), Umhang des Wolfes und einen Stab.

Gespräche: Pallonia (5)

Area 4100 (Südlich des verlassenen Leuchtturms)

Aufgabe: Mit Ba'ruk (1) reden und gegen ihn und die Koboldkommandos (2) kämpfen.
Belohnung: xp, Ausrüstung und Gold.

Aufgabe: Mit Charleston Nib (3) sprechen und helfen die Ausgrabung zu schützen. Gallor's (3) Angebot ablehnen und Charleston Nib (3) in die Ausgrabungsstätte folgen. Hier gegen die besessenen Arbeiter kämpfen und mit Charleston Nib reden. Die Statue aus dem Sarg mit nach oben nehmen und gegen den Untergangsmelder (4) antreten.
Belohnung: Charleston Nib: 1000xp, Gold und Ruf +1. Untergangsmelder: 4000xp
Variante: Gallor's Angebot annehmen und Charleston Nib töten.
Belohnung: Die obige Belohnung entfällt, 900 Gold und der Untergangsmelder läuft hinter Gallor her.

Aufgabe: Mit Brage (6) reden und ihm „Tod“ antworten.
Belohnung: siehe Area 4800 Nalin (3)

Gespräche: Laryssa (5)

Area 4400 (Westlich der Feuerweinbrücke)

Aufgabe: Mit Arghain (1) kämpfen.
Belohnung: 520xp und einen Zweihänder +1.

Aufgabe: Mit Gallchobhair, Billy und Dribben (2) kämpfen.
Belohnung: 750xp.

Aufgabe: Hulrik (3) gegen die Xvarts helfen.
Belohnung: 350xp und Ruf +1.

Aufgabe: Mit Sarhedra (4) reden, gegen die Oger (5) kämpfen und sich bei Sarhedra (4) die Belohnung abholen.
Belohnung: 300xp.

Aufgabe: Leiche (6) untersuchen.
Belohnung: 2 Tränke.

Area 4500 (Feuerweinbrücke)

Aufgabe: Mit Meilum (4) kämpfen.
Belohnung: 1200xp, Handschuhe der Waffenkunst und ein Langschwert +1.

Aufgabe: Mit Carsa (5) reden, gegen Kahrk (5) kämpfen.
Belohnung: 3500xp.

Gespräche: Bentan (1) und Poe (2)

Spezial: Eingang zum Feuerweindungeon.

Area 4000 (Gullykin)

Aufgabe: Gegen Molkar, Drakar, Morvin und Halacan (1) kämpfen.
Belohnung: 3700xp und einige gute Gegenstände.

Aufgabe: Mit Gandolar Glücksfuß (3) reden und das Feuerweindungeon (Area 5201) säubern.
Belohnung: 250 Gold.

Spezial: In Jenkals Haus (4) gibt es einen Geheimgang im Keller, wo man direkt zum Oger Magus im Feuerweindungeon gelangt.

Gespräche: Bewohner

Area 5201 (Feuerweindungeon)

Aufgabe: Gegen den Oger Magus (1) kämpfen.
Belohnung: 650xp und Gegenstände.

Aufgabe: Mit Lewdarn (2) kämpfen.
Belohnung: 1400xp, Ausrüstung und Spruchrollen.

Aufgabe: Den Geisterrittern (4) die Rüstung des Untoten Ritters (5) bringen.
Belohnung: 1500xp.

Area 3900 (Ulcaster)

Aufgabe: Gegen Icharyd (1) kämpfen.
Belohnung: 950xp, Ausrüstung und einen Flegel +1.

Aufgabe: Mit Ulcaster (2) mehrere Male sprechen. Dann im Ulcasterdungeon das Buch holen und ihm bringen.
Belohnung: 1000xp.

Gespräche: Wilco (4) und Furret (5)

Area 3901 (Ulcasterdungeon)

Aufgabe: Leichenhaufen (7) durchsuchen.
Belohnung: Jede Menge Ausrüstung und ein Buch für Ulcaster.

Area 3400 (Tempel)

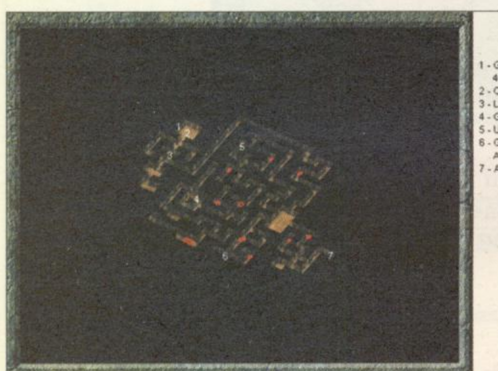
Aufgabe: Keldath Ormlyr (1) Zeichen des Bassilus und den Lindwurmkopf bringen.
Belohnung: Bassilus: 1000xp und 5000 Gold, Lindwurmkopf: 1000 Gold.

Aufgabe: Mit Cattack (5) kämpfen.
Belohnung: xp.

Gespräche: Ashen (2), Gallileus (3) und betrunkener Mann (6)

Area 2900 (Larswood)

Aufgabe: Mit Teven (1) kämpfen.



AREA 5201

1 - Geheimgang zu Jenkal's Haus in Area 4000
2 - Oger Magus
3 - Lewdarn
4 - Geisterritter
5 - Untoter Ritter
6 - Geheimgang zum Keller der Kneipe in Area 4000
7 - Ausgang zu Area 4500



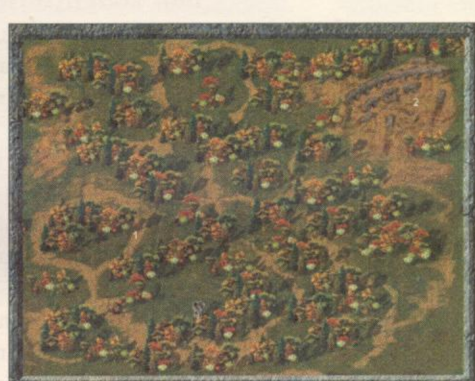
AREA 3400

1 - Keldath Ormlyr
2 - Ashen
3 - Galileus
4 - Wolfsrudel
5 - Cattack
6 - Betrunkener Mann



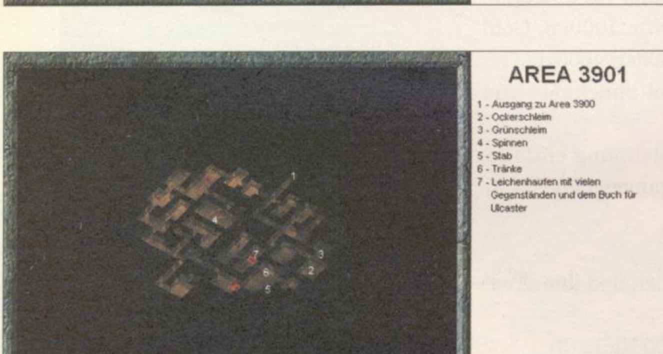
AREA 3900

1 - Icharyd
2 - Ulcaster
3 - Ulcasterdungeon
4 - Wilco
5 - Furret



AREA 2900

1 - Teven
2 - Osmadi und Corsone



AREA 3901

1 - Ausgang zu Area 3900
2 - Ockerschleim
3 - Grünschleim
4 - Spinnen
5 - Stab
6 - Tränke
7 - Leichenhaufen mit vielen Gegenständen und dem Buch für Ulcaster



AREA 2400

1 - Viconia
2 - Söldner der Flammenden Faust
3 - Jäger
4 - Raiken





Belohnung: 975xp.
Aufgabe: Gegen Osmadi (2) kämpfen, dann Corsone (2) ausfragen und gegen ihn kämpfen.
Belohnung: 1000xp.

Area 2400 (Peldvale)
Aufgabe: Mit Viconia (1) reden, dem Söldner (2) Viconia (1) übergeben und gegen sie kämpfen.
Belohnung: 800xp.

Aufgabe: Gegen Raiken (4) kämpfen.
Belohnung: 650xp.
Gespräche: Jäger (3)

Area 1900 (Räuberlager)
Aufgabe: Mit Taugosz Khosann (4) kämpfen.
Belohnung: 2000xp.

Aufgabe: Mit Credus (5) kämpfen.
Belohnung: 65xp.

Aufgabe: In Tazok's Zelt (6) gegen Raemon, Britik, Venkt und Hakt kämpfen.
Belohnung: 3750xp, Ausrüstung und Gold.

Aufgabe: In Tazok's Zelt (6) die Kiste entschärfen und öffnen.
Belohnung: Jede Menge Zeug und ein wichtiger Brief.

Aufgabe: Gegen Ardenor Crush (7) kämpfen.
Belohnung: 900xp.
Gespräche: Tersus (1), Knott (2), Garclax (3) und Ender Sai (6)
Teil 2 in Power Play 7/99.

Komplettlösung – 1. Teil

Warzone 2100

Mit „Warzone 2100" führt Pumpkin das martialische Echtzeitstrategiegenre in eine neue, komplett dreidimensionale Dimension. Der Lösungsweg von Michael Steinkuhl hilft den Generälen, in den Kampagnen immer die Oberhand zu behalten.

3Allgemeines:

– Behaltet stets Eure Forschungen im Auge. Erkundet immer zuerst Artefakte für die Offensive, da mit den neuen Waffen etc. die Mission leichter zu schaffen ist.
– Reparatureinheiten werden nur während Auseinandersetzungen benötigt, da die Reparaturstationen viel schneller arbeiten.
– Mit Mörsern könnt Ihr die Verteidigungseinrichtungen auf Distanz ausschalten.
– Die Bunker-Buster sind die einzig brauchbare Waffe gegen Bunker. Gegen andere Einheiten und Gebäude richten sie fast keinen Schaden an.
– Stellt Euch immer die neuesten Einheiten-Konzepte zusammen, aber achtet darauf, daß die LKW immer schnell und billig bleiben.
– Nutzt die Sensoren, um mit den Kampfeinheiten Ziele besser zu treffen.
– In Missionen ohne Zeitlimit solltet Ihr mit dem Beenden länger warten, damit der Energievorrat weiter steigen kann.
– Das Rückgrad jeder Armee stellen die Panzer mit Geschützen dar.
– Zur Verteidigungzwecken solltet Ihr den Wachturm mit Artillerie-Granaten benutzen.
– Baut Eure Gebäude bis zum letzten Upgrade aus (Fabrik).

Kampagne 1 – Westlicher Sektor

Mission 1 (Zeit: unbegrenzt)



In Eurem Lager solltet Ihr schnell einige Einheiten bauen. Die Forschung ist sehr wichtig, also schützt Eure entsprechende Einrichtung gut. Die ersten drei Außenposten der Gegner werden mit 10 Einheiten überrannt. Baut anschließend die Bohrturme wieder auf. Im dritten Lager wird zusätzlich noch eine Fabrik errichtet. Sortiert die angeschlagenen Einheiten aus und verstärkt die Armee mit neuen. Attackiert nun auch die letzte Basis der Gegner. Hier solltet Ihr ein unbedeutendes Gebäude stehen lassen. Sichert anschließend in Ruhe Euer Hauptlager ab und verlegt fast alle Einheiten nach unten. Wartet noch so lange, bis Eure Energie mindestens auf 7000 angestiegen ist und zerstört erst dann das letzte Gebäude.



Baut das zerstörte Lager sofort wieder auf

Mission 2 (Zeit: 60min)



Riegelt die Zufahrt nach unten mit Einheiten ab. Auch neue Einheiten sind jetzt fällig. Mit einer Armee aus 20 gemischten Einheiten radiert Ihr alle kleinen Stationen aus. Haltet Euch aber noch vom großen Lager fern. Umstellt dieses und repariert Eure angeschlagenen Einheiten.

Dann wird in einem Großangriff bis auf das Kraftwerk alles zerstört. Baut hier danach einen Bohrturm und eine Fabrik. Nachdem alle Forschungen abgeschlossen sind, vernichtet Ihr das Kraftwerk wieder.



Mission 3 (Zeit: unbegrenzt)

In dieser Mission müßt Ihr lediglich das Modul für das Kraftwerk erforschen und an ein Kraftwerk montieren.

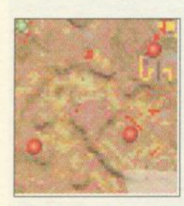
Mission 4 (Zeit: 15min)

Ihr solltet den Frachter mit einem LKW, einem Sensor, einer Reparatureinheit, drei Flammenwerfer- und vier Maschinengewehrfahrzeugen beladen. Nach dem kurzen Video geht es los. Fahrt mit Euren Einheiten am äußeren Rand entlang, zerstört auf dem Weg alle feindlichen Truppen. Die Reparatureinheit sollte unterwegs immer arbeiten, damit keine Eurer Einheiten zerstört wird. Im gegnerischen Lager wird es dann sehr hektisch, da dort eine Streitmacht auf Euch wartet. Falls Ihr Eure Einheiten schon während des Kampfes repariert, sollte das aber kein Problem darstellen. Stehlt das Artefakt und verschwindet anschließend schnell.

Mission 5 (Zeit: 30min)



Beladet Euren Flieger mit fünf schweren MGs, einem Sensor, einem LKW, einer Reparatureinheit und zwei Flammenwerfern. Nach der Landung errichtet Ihr mit dem LKW eine kleine Verteidigung. Anschließend wird das erste feindliche Lager vor dem Landeplatz überrannt. Daraufhin fallt Ihr ohne Umwege in die Basis mit dem Artefakt ein. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr Euch noch mit einigen gegnerischen Einheiten herumschlagen, aber mit der Reparatureinheit werden die Schäden wieder behoben.



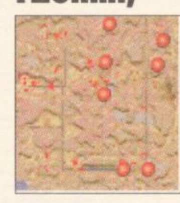
Mission 6 (Zeit: 60min)

Zerstört mit einer kleinen Armee alle kleineren Lager Eures Gegners. Holt Euch neue Einheiten mit dem Frachter und erforscht weiterhin die Artefakte. Belagert die große Basis mit Türmen und mobilen Einheiten. Hinter den Türmen solltet Ihr vorsichtshalber LKW plazieren, um Beschädigungen im Notfall sofort reparieren zu können. Sammelt schließlich mindestens 30 Eurer Einheiten für einen großen Militärschlag. Schaltet aber zuerst die Verteidigungsanlagen des Kontrahenten aus und vernichtet erst dann die Einheiten und natürlich auch die Gebäude des Gegners.



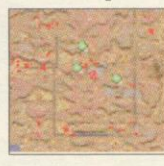
Während der Kämpfe solltet Ihr Eure Einheiten reparieren.

Mission 7 (Zeit: 120min)



Die Einheiten des Gegners kommen durch einen sehr weit unten gelegenen Eingang. Verlegt also alle Eure Einheiten zu dieser Position. Auf dem Weg werdet Ihr auf Widerstand stoßen, den Ihr brechen solltet. Unten angekommen, errichtet Ihr eine kleine Station. Baut neue Einheiten und Verteidigungs- anlagen. Falls Ihr 30 verschiedene Einheiten Euer Eigen nennt, könnt Ihr zum Angriff übergehen. Zerstört zunächst die beiden Basen und sammelt Eure Armee im zweiten Lager. Baut unten eine Verteidigung auf und zieht dann mit reparierten Einheiten weiter. Die nächsten beiden Stationen solltet Ihr noch locker zerstören können, haltet Euch aber unbedingt von der großen Basis fern. Stellt neue Einheiten zusammen und zerstört die vorgeschobene Station sowie eine weitere im Norden. Dann werden die Einheiten für einen letzten Schlag gesammelt. Der Gegner besitzt eine sehr starke Verteidigung, also solltet Ihr mit 30 oder sogar mehr Einheiten attackieren.

Mission 8 (Zeit: 30min)



Baut die Eingänge zu Eurem neuen Lager mit Verteidigungsanlagen jeglicher Art zu. Die Einheiten der vorherigen Mission werden wieder repariert und reichen auch noch für diesen Einsatz aus. In dem neuen Lager müssen ein Kraftwerk, ein Kommandorelais, eine Fabrik, eine Reparaturstation und eine Forschungseinrichtung stehen. Obwohl Ihr nur die Basis bauen sollt, läuft es darauf hinaus, daß Ihr alle Einheiten des Gegners zerstört. Riegelt also die Lagezonen ab. Gegen Ende der Mission solltet Ihr noch zwei LKWs, zwei Bunker-Buster, einen Miniraketenwerfer, einen Lancer-Raketenwerfer und vier Panzer mit mittleren Geschützen in Eurem Hauptlager konstruieren, da Ihr diese für die nächste Mission benötigen werdet.



Baut so die Verteidigung auf, um diese Mission zu knacken

Mission 9 (Zeit: 30min)

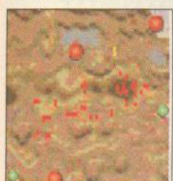


Die Einheiten, die Ihr am Ende der 8. Mission gebaut habt, werden in den Frachter geladen. Mit den Truppen wird der kleine Stützpunkt zerstört. Anschließend errichtet Ihr unten am Berg eine Verteidigungsmauer und eine Reparaturstation (siehe Screenshot). Die gegnerischen Einheiten werden durch die Anlagen vernichtet. Wenn nur noch fünf Minuten



zu spielen sind, schickt Ihr einen der LKWs zur Landezone 2. Die Kampfeinheiten rollen ins gegnerische Lager, zerstören das Hauptquartier und stehlen das Artefakt. Der LKW muß nur noch in die Landezone fahren und auch diese Mission ist bestanden.

Mission 10 (Zeit: 30min)



Holt Euch mit der Verstärkung neue Einheiten auf das Schlachtfeld. Diese sollten zuerst das kleine Lager rechts auslöschen. Mit 20 Einheiten zieht Ihr dann Außen an der großen Station lang, um die Verteidigungsvorrichtungen auszuschalten. Von den Bergen aus könnt Ihr auch die gesamten Gebäude zerstören. Die Bunker im vorderen Bereich werden mit den Bunker-Bustern zerstört. Ein Gebäude solltet Ihr allerdings erst einmal verschonen, damit Ihr alle Artefakte erforschen könnt. Anschließend wird der Rest vernichtet und dirigiert letztendlich die Einheiten zur Landezone 2.



Mit gemischten Einheitenverbänden kommt man schneller ans Ziel.

Mission 11 (Zeit: 60min)



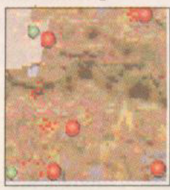
Errichtet mit Euren LKW eine Verteidigungslinie an der Landezone. Zerstört anschließend das kleine Lager. Greift danach die große Station zuerst von hinten an und holt Verstärkung. Zumindest die halbe Verteidigung solltet Ihr jetzt schon vernichten können. Ist das erledigt, fahrt Ihr ganz außen zurück und attackiert das Lager von vorne. Die große Basis sollte mit 20 Einheiten einfach überrannt werden, wobei Ihr Bunker Buster benötigt, um die gegnerischen Bunker zerstören zu können.

Mission 12 (Zeit: 60min)



Die Verteidigung solltet Ihr nur auf die beiden Hauptlager und die Bohrtürme beschränken. In jeder Basis sollten sich 15 Einheiten befinden. Die Angriffe des Feindes werden sich erst gegen Eure Verteidigung richten, also verstärkt sie. Die meisten gegnerischen Truppen werden sich nicht verstecken, sondern sofort die nächste Station überfallen. Haltet die Stellungen, bis nur noch 20 Minuten Zeit bleiben. Dann geht Ihr zum Angriff über und zerstört die restlichen Einheiten des Gegners.

Mission 13 (Zeit: 30min)



Nach der Landung solltet Ihr Eure Verteidigung aufbauen und dann sofort Verstärkung holen. Die Stationen laßt Ihr außer Acht. Fahrt schnell bis zum großen Berg durch und zerstört die feindliche Verteidigung, die aus Einheiten und Gebäuden besteht. Anschließend entfernt Ihr die Panzersperren und greift die Verteidigung des Flugplatzes an. Achtung: Sobald Ihr eine der kleinen Basen zerstört oder für den Einsatz zu viel Zeit benötigt, fliegt ein Transporter das Artefakt raus.

Mission 14 (Zeit: 120min)



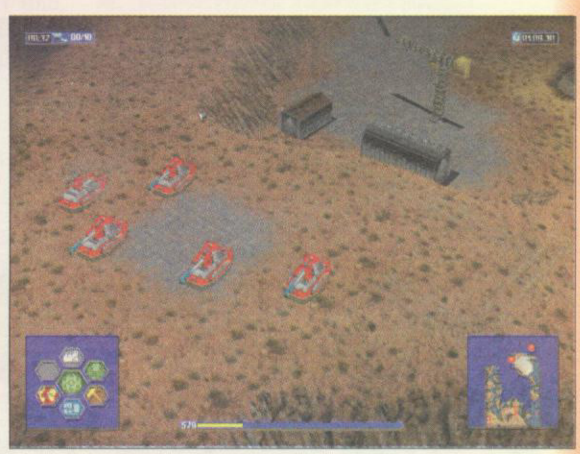
Nehmt acht Kampfeinheiten und zwei LWKs mit. Macht Euch nach der Landung auf einen heftigen Kampf gefaßt. Baut also schnell Eure Verteidigung auf. Holt sofort Verstärkung nach und greift die kleine Basis an. Das Artefakt gibt das Geheimnis der Hovercrafts frei. Baut dann auf dem Weg nach oben eine starke Verteidigung auf. Die Türme am Rand werden mit Mörsern zerstört. Dann nehmt Ihr die Landezone der Gegner von hinten ein.



Bereitet Euch anschließend für einen Großangriff vor. Die Verteidigung wird von Außen vernichtet. Die erste Station wird überrannt, aber Vorsicht ist geboten, denn in dem Lager werden sich noch einige Einheiten aufhalten. Die zweite Basis wird von sehr vielen Infanteristen bewacht, die Ihr leicht vernichten könnt. Ruht Euch nie zulange aus, da die Zeit sehr knapp bemessen ist.

Michael Steinkuhl/cis

Fortsetzung folgt in Power Play 7/99.



Sobald Ihr den Landeplatz besetzt habt, bekommt Euer Gegner keinen Nachschub mehr.



Komplettlösung – 1. Teil

Sanitarium

Ein Jahr hat es gedauert, bis das Adventure „Sanitarium" von DreamForge Entertainment endlich auch hierzulande offiziell bei Egmont Interactive erschienen ist. Grund genug, um den bizarren Trip durch von Wahnvorstellungen und Alpträumen geprägte Szenarien zu entwirren...

1. Abschnitt (Das Irrenhaus)

Nehmt das Handtuch aus der Zelle in der Nähe von Max´ Ausgangspunkt (die Zelle, die der Treppe am nächsten liegt) und benutzt es an dem Stromkabel am anderen Ende des Abschnitts. So könnt Ihr gefahrlos zum Kontrollturm hinunter rutschen.

Schaut Euch die Fernsehgeräte im Kontrollturm an. In der Vergrößerung seht Ihr ein Videorätsel. Schließt die Kabel von links nach rechts wie folgt an: rot – gelb – schwarz.



Drückt auf die obere rechte Taste des Videorecorders (Power), dann auf die Taste links davon (Play). Dadurch löst Ihr – nach einer Videosequenz – einen Kurzschluß aus, der den Aktenschrank und den Safe öffnet. Lest die Akten und nehmt den antiken Schlüssel aus dem Safe. Verlaßt danach den Turm. Da die Brücke nicht ausgefahren ist, drückt Ihr den Schalter vor dem Kontrollturm. Jetzt fährt die Brücke heraus. Begebt Euch zur Engelsstatue in der Mitte des Abschnitts und steckt den antiken Schlüssel in den Sockel der Statue. Weiter geht's im nächsten Abschnitt.

2. Abschnitt (Kürbisfeld)

Ankunft:

Zuerst müßt Ihr mit drei Kindern reden, damit Ihr Euch wieder an Euren Namen erinnert. Erst dann könnt Ihr Euch richtig mit allen unterhalten.

Tic Tac Toe:

Sprecht nun Jessie Hatcher an – das kleine Mädchen, das Tic-Tac-Toe spielt. Wenn Ihr mit Jessie spielt und gewinnt, erfahrt Ihr, daß auch Meg und Eileen sie beim Kreuzchenspiel geschlagen haben. Redet anschließend mit Meg. Sie bestätigt Euch, daß sie Jessie viermal besiegt hat. Wenn Ihr Euch mit Eileen unterhaltet, erfahrt Ihr, daß Jessie angeblich siebenmal besiegt wurde. Allerdings stellt sich heraus, daß Jessie tatsächlich fünfmal verloren hat. Diese Zahlen – die 4, 5 und das eine Mal, das Max gegen Jessie gewonnen hat – spielen später noch in einem Rätsel eine Rolle.

Besucht den Friedhof und sprecht dort mit allen fünf Kindern. Ihr müßt jetzt an einem Versteckspiel teilnehmen. Sobald Ihr mit allen Kindern geredet habt, sprecht Ihr Dennis an, damit das Spiel losgeht.

Versteck spielen:

Nachdem Ihr zu Ende gezählt habt, geht Ihr zum Schuppen auf dem Friedhof und hebt die Brechstange auf. Sucht danach sämtliche Kinder.

Lauft zum Köderhaus; in der ganz linken Tonne hat sich Lumpy versteckt.

Danach begebt Ihr Euch zum Schulgebäude und benutzt die Brechstange an der Tür. Tretet ein, und Ihr entdeckt Dennis.

Betretet die Kirche. Derek versteckt sich hinter der ersten Bankreihe. (Während Ihr im Gotteshaus seid, solltet Ihr die Akten in der Ecke bei der Tür durchlesen.)

Sucht den Baum hinter dem Rathaus; in den Ästen hat sich Eileen versteckt. (Wenn Ihr schon einmal beim Rathaus seid, solltet Ihr dort auch gleich die Akten aus dem Aktenschrank studieren.)

Lauft danach am Genet-Schild vorbei und überquert die Brücke. Seht im verlassenen Haus unter das Bett, um Marcus zu finden. Jetzt habt Ihr alle Kinder ausfindig gemacht. Kehrt nun zur Engelsstatue in der Stadtmitte zurück und sprecht mit Dennis. Ihr erfahrt, daß noch eine Person – die Geheimwaffe – fehlt. Redet daraufhin unter der Engelsstatue mit Eileen, um die Schaufel zu bekommen.

Geheimwaffe:

Nehmt die Schaufel mit auf den Friedhof und benutzt sie beim mittleren Grab. So entdeckt Ihr Carol. Kehrt zu Dennis zurück und unterhaltet Euch mit ihm. Er gibt Euch nun den Schlüssel zum Laden. Marschiert gleich zum Laden und benutzt den Schlüssel an der Tür. Klaubt den Benzinkanister auf und lest die Akten, die auf dem Tresen liegen.

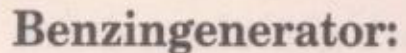
Lauft danach zum Strand und unterhaltet Euch mit Timmy, den Ihr beim Angeln antrefft. Dadurch findet Ihr heraus, daß die Kirchenglocke lange nicht zur Messe geläutet hat. Wandert zur Kirche, hebt den Stein vor dem Gotteshaus auf und werft ihn nach der Glocke oben auf dem Dach. Sofort läuft Timmy in die Kirche und Ihr könnt zum Strand zurückkehren und seine Angelrute stibitzen. Schlendert nun zu der kleinen Landzunge neben dem Rathaus und fischt



mit der Rute das Kreuz aus dem Wasser. Begebt Euch jetzt zur kaputten Brücke beim Friedhof. Um sie überqueren zu können, muß Euer Charakter auf dem gefederten, grünen Schweinchen reiten. Dadurch macht Ihr das Gerät kaputt und Ihr könnt es mitnehmen. Werft das Spielgerät anschließend ins Wasser und hüpft darüber hinweg ans andere Ufer.
Hier befindet sich ein Tor, das durch ein Zahlenschloß gesichert ist. In der Vergrößerung wird eine Fahrradkette erkennbar. Ändert die Zahlen in: **4-5-1** – die Kombination, die Ihr vorhin erhalten habt.

Das Kürbisfeld:
Nehmt im Inneren die Sense mit und rennt durch das Kürbisfeld. Schwingt die Sense, wenn Euch Krähen in die Quere kommen. Sobald Ihr am anderen Ende angelangt seid, schließt sich das Tor, und Ihr müßt gegen die Vogelscheuche kämpfen. Um sie zu besiegen, zerstört Ihr zunächst sämtliche Kürbisse zu ihren Füßen. Paßt dann den Moment ab, in dem die Mistgabel der Vogelscheuche nach einem Hieb im Boden steckt, und attackiert das Ungetüm mit der Sense.
Beim Verlassen des Feldes seht Ihr eine Scheune und einen Traktor. Öffnet die Motorhaube des Traktors und schnappt Euch das rote Starthilfekabel.

Mutter:
Betretet die Scheune und sprecht mit Mutter. Sie wird Euch nach der Unterhaltung aus der Scheune verjagen. Dabei wirft sie Euch einen Schraubenschlüssel hinterher. Seid also mutig, betretet die Scheune noch einmal und hebt den Schraubenschlüssel auf.
Kehrt jetzt in die Stadt zurück. Dazu müßt Ihr noch nicht einmal das Kürbisfeld durchqueren. Vielmehr kann Max ein Brett, das er beim Traktor findet, über den Fluß legen und in die Stadt zurücklaufen. Geht zum Brunnen beim Rathaus und löst mit dem Schraubenschlüssel den Gummischlauch. Begebt Euch zu dem verschrotteten Auto am Strand und öffnet den Tankdeckel. Steckt den Gummischlauch in den Tank und das andere Ende dann in den Benzinkanister.

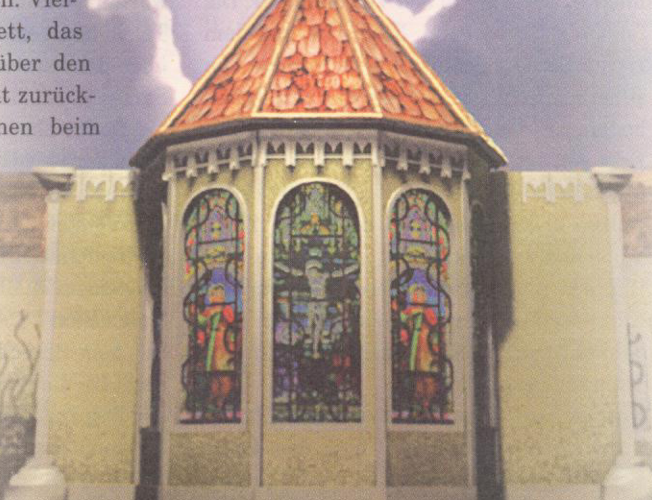


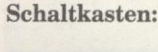
Benzingenerator:
Wandert abermals zur Scheune. Steckt das Kreuz in den leuchtenden Meteor. Befestigt daraufhin das Starthilfekabel am rechten Teil des Generators und dann am Metallkreuz. Füllt den Generator (vorne) mit dem vollen Benzinkanister. Schaltet nun den Generator ein, um Mutter einen tödlichen Stromschlag zu versetzen.
Verlaßt jetzt die Stadt, indem Ihr die schmale Brücke beim Genet-Schild überquert und die Höhle betretet, aus der weißes Licht strömt. Wieder habt Ihr einen Abschnitt bewältigt!

3. Abschnitt (Der Hof)

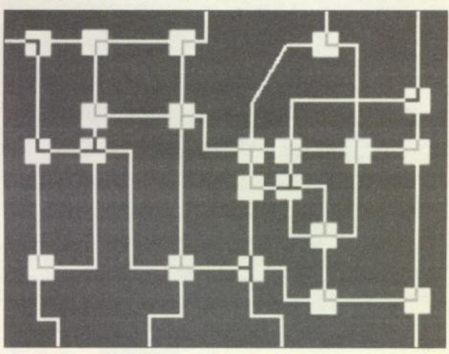
Ankunft:
Vor dem Kirchenportal steht eine Frau. Redet mit ihr, damit sie zur Seite tritt und Ihr ins Kircheninnere gelangen könnt. Öffnet das Kirchenportal, um mit Pastor Bob und seinem Helfer sprechen zu können. Ihr erfahrt, daß das Kreuz aus der Kirche gestohlen wurde.

Beobachtungsraum:
Geht jetzt zum Beobachtungsraum und wählt eine andere Platte: „Belladonna in A-Dur". Daraufhin steht Skippy auf und beginnt zu tanzen. Ihr seht das Kreuz auf der Bank liegen und sackt es ein. Gebt Pastor Bob das Kreuz, und zur Belohnung erhaltet Ihr einen Besen. Maschiert nun in Richtung Beobachtungsraum und zum Schaltkasten an der Seite. Brecht ihn mit dem Besen auf.





Schaltkasten:



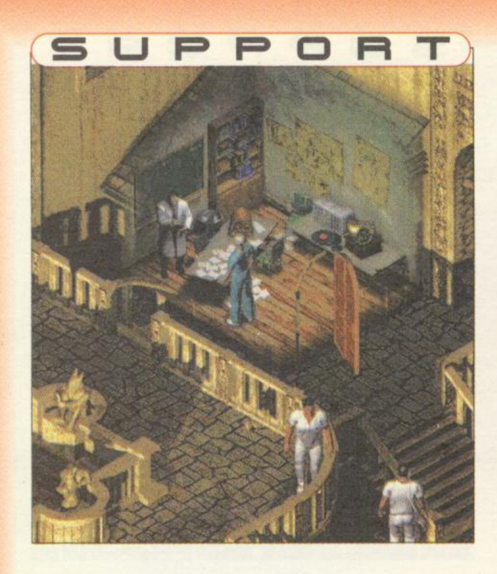
(Ihr müßt die dunkel markierten Ventile drehen; die hellen können in ihrer Position verharren.)
Auf einer Karte vom Hof der Nervenheilanstalt, die dem Schaltkasten beiliegt, seht Ihr, daß das dritte Ventil den Wasserzufluß zum Springbrunnen steuert. Sobald Ihr den gesamten Wasserdruck auf dieses Ventil geleitet habt, solltet Ihr zum Brunnen laufen und mit der tanzenden Frau reden. Ihr erfahrt dabei, daß Ihr mit Eurem Spiegelbild im Wasser sprechen könnt. Tut dies und betretet den nächsten Abschnitt.

4. Abschnitt (Zirkuswelt)

Ankunft:
Sprecht Herrn Baldini an, um die Squid-Squash-Eintrittskarte zu erhalten, denn schließlich besitzt Ihr kein Geld. Sucht das große Zelt auf und redet mit allen. Ihr erfahrt, daß Inferno Brennstoff benötigt, um Euch das Feuerschlucken beizubringen. Den Brennstoff bekommt Ihr im Wohnwagen des Tätowierers. Der Jongleur Lefty hat schon lange keine Abwechslung mehr gehabt. Erspielt Euch Karten beim Squid Squash und setzt sie bei der Bude mit den Kegeln ein. Falls Ihr mit einem Wurf die Kegel trefft, fällt einer dabei aus der Bude. Nehmt ihn und überreicht ihn Lefty. Er freut sich und wirft Euch einen Ball zu, den Ihr später noch brauchen werdet. Sprecht jetzt auch mit Inferno. Sie zeigt Euch das Feuerspucken.

Siedlung:
Lauft hinter den Buden an dem Mann mit dem Buch vorbei. Dadurch erreicht Ihr eine kleine Siedlung. Unterhaltet Euch dort mit den Leuten und nehmt die Ölkanne mit.

Meano Geno:
Nachdem Ihr als Sarah mit den Leuten in der Siedlung gesprochen habt, solltet Ihr zum Zirkuszelt gehen und mit dem starken Mann Meano Geano reden. Er läßt sich



gerne für Inferno den Arm tätowieren. Redet mit Inferno und besucht den Wohnwagen des Tätowierers. Stibitzt die Nadel vom Tisch, während der Profi mit Geanos Arm beschäftigt ist.
Gewinnt nun mindestens zehn Karten beim Squid-Squash-Spiel, damit Sarah Zutritt zum Freak-Strand und dem Spielehaus erhält (jede Attraktion „kostet" je fünf Karten Eintritt). Sollten Euch einmal die Karten ausgehen, findet Ihr immer eine, die in der Gegend herumliegt. (Das gilt allerdings nur, wenn sich keine Karten mehr in Eurem Inventar befinden.)

Freak Beach:
Marschiert zum Freak-Beach und redet mit dem Hundemann Timber. Brecht mit der Nadel seinen Käfig auf, um ihn zu befreien.

Karussell:
Verlaßt die Freak-Beach und ölt mit der Kanne den Hebel des Karussells. Steigt anschließend auf das Karussell, um es in Bewegung zu setzen. Jetzt kann Sarah das Wasser überqueren und zum Fun House laufen.

Fun House:
Am anderen Ufer merkt Sarah, daß sie nicht groß genug ist, um ins Fun House zu gelangen. Setzt den Ball dem Clown Spanky als Nase ein. Er ist begeistert und senkt seinen Arm. Damit ist Sarah groß genug und kann das Haus betreten, nachdem sie fünf Karten beim Eintritt bezahlt hat.
Während des Abenteuers im Spielehaus erhaltet Ihr die Spiegelscherbe, die Ihr bald in der Kampfzone brauchen werdet. Besucht abschließend das Zigeunerzelt, wo Euch die Zigeunerin letztendlich ins Zirkuszelt zurück teleportiert.

Timber:
Betretet die Siedlung hinter dem Squid-Squash-Spiel. Der Hundemann Timber hat hier mittlerweile ein Loch gegraben, durch das Ihr mit einem beherzten Sprung in den nächsten Abschnitt gelangt.

Kampfzone des 4. Abschnitts

Haltet gleich beim Betreten der Höhle die Spiegelscherbe in den Sonnenstrahl. Damit entfacht Ihr ein Feuer. Entzündet jetzt Infernos Feuerstab am Feuer und geht anschließend damit ins Wasser. Folgt im Wasser dem oberen Weg und widersetzt Euch den drei angreifenden Tentakeln, indem Ihr darauf Feuer spuckt.
Sobald die Krake am Ende des Abschnitts auftaucht, müßt Ihr dicht genug an das Monster herankommen und ein paar Mal kräftig Feuer spucken. Nachdem Ihr es dreioder viermal getroffen habt, ist es besiegt.

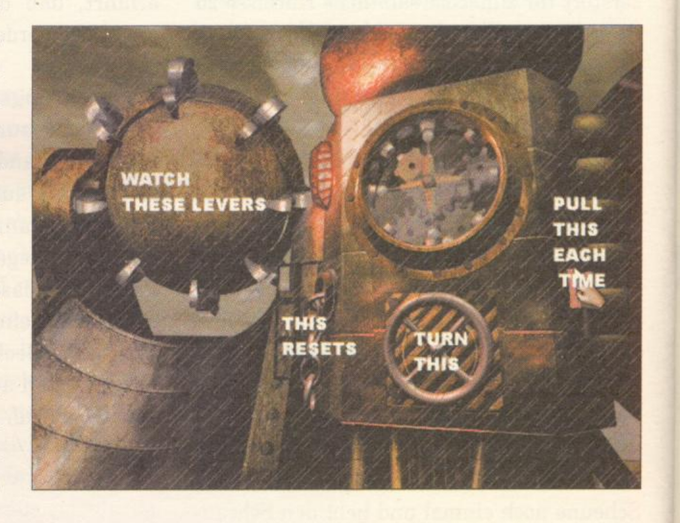
4. Abschnitt (Herrenhaus)
Steigt die Treppe vom Kellergeschoß hinauf und nehmt dann die Treppe zur ersten Etage. Betretet das Schlafzimmer der Eltern und schnappt Euch den Messingschlüssel auf der Kommode. Lauft im Anschluß daran wieder nach unten und öffnet mit dem Messingschlüssel die Uhr. Stellt die Zeiger auf sechs Uhr.
Nun öffnet sich die Tür zum Arbeitszimmer. Geht hinein und nehmt den silbernen Schlüssel vom letzten Tisch sowie die Videokassette aus dem Bücherregal.

Video:
Marschiert nach oben ins Wohnzimmer und legt den Film in den Videorecorder. Die folgende Szene zeigt Euch, wo auf dem Dachboden der Schlüssel liegt. Benutzt den silbernen Schlüssel an der Tür zum Dachboden, zu dem Ihr in der linken oberen Ecke gelangt. Steigt zum Dachboden hinauf und klickt auf den Teddybär, um einen weiteren Schlüssel zu erhalten. Zieht danach das Trampolin zur Mitte des Raumes und klickt es an, um über die Kisten zu springen. Schließt mit dem Schlüssel die Schranktruhe auf, um die Puppe zu bekommen.
Klettert nun über die Kisten, steigt die Treppe wieder hinab und folgt dem Geist zu Sarahs Zimmer. Gebt Sarah die Puppe. Abschnitt gelöst!

5. Abschnitt (Dach des Irrenhauses)

Ankunft:
Lauft zum Turm auf der rechten Seite des Daches. Betretet den Raum und klickt auf das Gemälde an der Wand. Nach der Filmszene fällt es herunter und gibt den Blick auf ein Wasserventil frei. Geht nun in die linke obere Ecke des Daches und sucht die Stelle, an der Ihr das Ventil ins Geländer einsetzen müßt. Klickt auf das Ventil, um es zu drehen.

Maschine:
Am leichtesten läßt sich die Aufgabe lösen, wenn Ihr das Gerät so dreht, daß es nach Norden, Osten und Westen zeigt und der Süden fehlt. Dreht das Ventil entgegen dem Uhrzeigersinn und zieht nach jeder Drehung den Hebel. Der Ball wird nach ungefähr sieben Klicks freigegeben. Marschiert jetzt zur Tür in der Mitte, die nun nicht mehr vergittert ist.



Tafeln:
Klickt das Tonbandgerät auf dem Schreibtisch an. Auf den Kreidetafeln findet Ihr Antworten. Während Ihr die Texte auf den Tafeln lest, bemerkt Ihr, daß sich der Cursor über dem ersten Buchstaben eines jeden Satzes in ein Hand-Icon verwandelt. Klickt die Buchstaben an, um sie an den unteren Rand der Kreidetafel zu verschieben. Bringt sie in die richtige Reihenfolge:
1. Kreidetafel: ERLÖSUNG
2. Kreidetafel: JUGEND DER
3. Kreidetafel: ZUR WEG IST

Voice Box:
Bei dem Sprechkontrollgerät vor der Tür müßt Ihr die Wortfolge entwirren: Jugend ist der Weg zur Erlösung. Anschließend gelangt Ihr durch die Tür in den nächsten Abschnitt.

Fortsetzung in Power Play 7/99.



Cheat-Fundgrube von A bis Z

Alpha Centauri

Um die Cheatcodes aktivieren zu können, müßt Ihr



während des Spiels mit [STRG] + K den Map-Editor aufrufen und dann mit der entsprechenden Tastenkombinationen die gewünschte Cheatfunktion auslösen.

[SHIFT] + [F1]:	Eine Einheit wird erschaffen
[SHIFT] + [F2]:	Eine neue Technologie wird erforscht
[SHIFT] + [F3]:	Ihr wechselt die Seite
[SHIFT] + [F4]:	Editiert Eure Energy-Credits
[SHIFT] + [F5]:	Katapultiert Euch in ein anderes Jahr
[SHIFT] + [F6]:	Tötet Euren Gegner
[SHIFT] + [F7]:	Ihr könnt Euch die Wiedeholung ansehen
[SHIFT] + [F8]:	Ihr könnt Euch die FMV-Sequenzen ansehen
[SHIFT] + [F9]:	Editiert die diplomatischen Verhältnisse
Y:	Komplette Karte ist einsehbar

Extreme-G2

Gebt die folgenden Begriffe vor dem Rennen als Name ein, um den jeweiligen Cheatmodus zu aktivieren:

NITROID:	Unendlich Nitro
MISTAKE:	Unendlich Waffen
XCHARGE:	Unendlich Waffen und Schildenergie
MISPLACE:	Bessere Waffen erscheinen auf der Strecke
XXX:	Turbo-Modus
2064:	Wipeout-Modus
NEUTRON:	Tron-Modus

Und für weitere Grafikspielereien könnt Ihr noch folgende Begriffe eingeben:
JUGGLE, FLICK, PIXIE, LINEAR, SPYEYE, SPIRAL

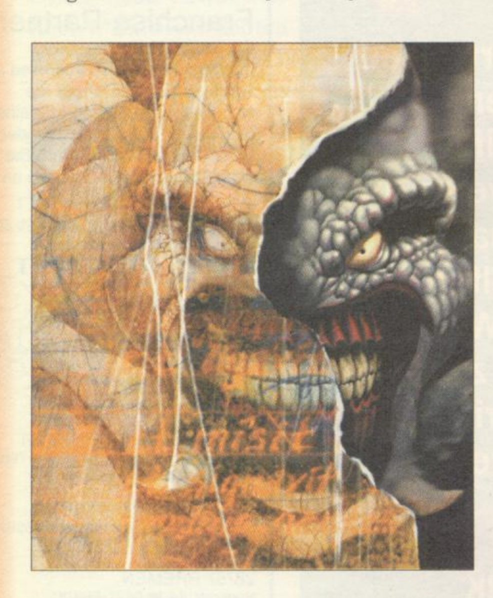
Heros Of Might & Magic III

Drückt [TAB] während eines Spiels und tippt die folgenden Codes ein:
NWCALREADYGOTONE: Ihr könnt die komplett aufgedeckte Karte der Secret Items einsehen
NWCONLYAMODEL: Errichtet alle Gebäude in Eurem Schloß
NWCTROJANRABBIT: Sieg
NWCSIRROBIN: Niederlage
NWCCASTLEANTHRAX: Der Held bekommt das höchstmögliche Glück
NWCCOCONUTS: Der Held bekommt unendlich viele Bewegungspunkte

NWCMUCHREJOICING: Der Held bekommt eine tadellose Moral
NWCGENERALDIRECTION: Die komplette Karte ist einsehbar
NWCSHRUBBERY: Alle Ressourcen werden erhöht
NWCTIM: Der Held bekommt sämtliche Magie und 999 Spell-Punkte
NWCFLESHWOUND: Der Held bekommt Todesritter
NWCPHISHERPRICE: Grellere Farben
NWCAVERTINGOUREYES: Der Held bekommt zusätzlich 35 Erzengel
NWCANTIOCH: Der Held bekommt ein Zelt, ein Katapult und Munition
NWCIGOTBETTER: Der Held steigt eine Erfahrungsstufe auf

Reqiem: Avenging Angel

Ruft durch [ENTER] die Konsole auf, tippt den gewünschten Cheat ein und bestätigt die Eingabe wiederum mit [ENTER].



Mit **CSMILTON** werden folgende Cheatfunktionen auf die Funktionstasten gelegt:

[F1]: Unverwundbarkeit
[F2]: Flug-Modus
[F4]: Gegner erstarren
[F9]: Alle Waffen und Munition

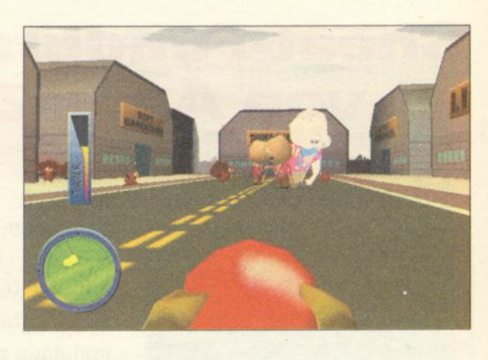
Desweiteren könnt Ihr folgende Codes eingeben:
CSGOD: Unverwundbarkeit
CSANGEL: Ihr erhaltet alle himmlischen Kräfte
CSALL: Ihr erhaltet alle Waffen, Rüstungen, Items und Lebensenergie
CSVANISH: Alle Gegner in dem Spielabschnitt verschwinden
CSBACK: Ihr startet das Level neu
CSMAP X: Ihr könnt in einen bestimmten Spielabschnitt springen, wobei Ihr anstelle von X den Namen des gewünschten Abschnitts (siehe Kasten) eingeben müßt.

Rollcage

Ihr könnt die Cheats in einem Menü Eurer Wahl eintippen. Eine korrekte Eingabe wird durch einen Ton bestätigt. Um einen Code wieder zu deaktivieren, müßt Ihr ihn nochmals eingeben.



IAMALAZYBASTARD: Debug-Menü
WRECKEDONSPEED: Mega-Geschwindigkeit
WARSPEEDMRSULU: Hyper-Geschwindigkeit
REFLECTIONS: Ihr könnt den Kurs spiegelverkehrt befahren
JACKIMFLYING: hohe Schwerkraft
FLYMETOTHEMOON: mittlere Schwerkraft
BRINGMEBACKTOEARTH: normale Schwerkraft wird wiederhergestellt
GIVEMESCORPIO: Scorpio-Liga
GIVEMETAURUS: Taurus-Liga



South Park

Drückt im Spiel [ESC] und wählt den Menüpunkt „Options" an. Klickt dann in die Ecke links unten und gebt den gewünschten Code ein.

BEEFCAKE: Unverwundbarkeit
SWEET: Alle Waffen und unbegrenzte Munition
FRAMERATE: Zeigt die Framerate an
EGOTRIP: Charaktere mit riesigen Köpfe

TOCA 2

Gebt folgende Phrasen anstelle Eures Namens ein:

DOUBLE: Alle Strecken
CARTASTIC: Alle Autos
OUCH: Kampfmodus
MOVIE: Verrückte Karambolagen
RUBBER: Abpraller-Unfälle
SKATES: doppelte Höchstgeschwindigkeit, Bremsleistung und Bodenhaftung
GIRDLE: Verändert das Aussehen der Strecke
SKINNY: Nur Räder sichtbar

Auflistung der Spielabschnitte im Single-Player-Modus

CHAOS	MANU6	RESEARCHJOINT	CITADEL3
CHAOS1	GERYON	REBELBASE3	CITADEL4
CHAOS2	MERCY	REBELBASE4	BAY1
MANU1	MERCY1	THRONE	BAY2
MANU2	MERCY2	CHAOS1RETURN	ENGINE1
MANU3	MANU5	MANU1RETURN	ENGINE2
JONAHS	SEWER1	MSTREETS1	POD1
GUERNICA1	SEWER2	NEWPP0	POD2
GUERNICA2	SEWER3	NEWPP1	PTB
BAUCUS1	REBELBASE1	NEWPP2	BRIDGE2
BAUCUS2	REBELBASE2	NEWPP3	BRIDGE1
BABEL1	REFUGEECAMP1	NEWPP4	CORE3
TOWER1	REFUGEECAMP2	MSTREETS2	CORE2
TORTURE	TRYXINOS	MSTREETS3	CORE1
TOWER2	RESEARCH1	RUINEDBASE1	CORE0
TOWER3	RESEARCH2	RUINEDBASE2	END
GUERNICA3	RESEARCH3	SUBWAY1	END1
MANU4	RESEARCH4	SUBWAY2	END2
JONAHS1	RESEARCH5	STC	END3

POWERPLAYer

lassen sich NICHT aufhalten!

Jetzt drei Ausgaben mit CD testen: für nur 9 Mark!



Als Power Player kennst Du alle Tricks, um Dich sicher auch durch beinharte Level zu boxen. Und für nur 9 Mark kannst Du mit drei Test-Heften sofort durchstarten - jede Ausgabe inklusive Power Play-CD mit den aktuellsten Demos, Videos und überlebenswichtigen Tips&Tricks. Apropos Durchstarten: Mach mit beim großen Power Play Programmier-Wettbewerb und gewinn einen Mercedes SLK 230 Roadster!

www.powerplay.de

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

3 Hefte für 9 Mark? Ich bin dabei!

Ja, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD für 9,- DM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

☐ nach Erhalt der Rechnung ☐ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPE96

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels. Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

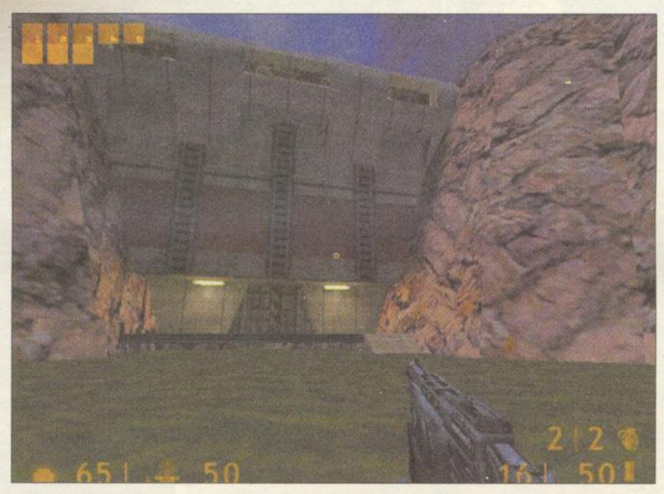
Team Fortress Classic

Ausgefeilte Multiplayer-Action zum Nulltarif

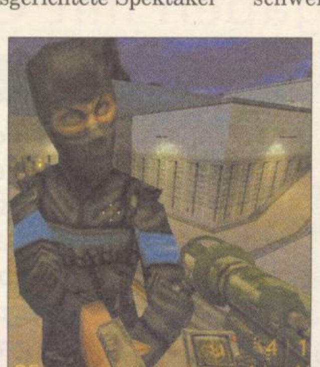

Der Spezialist für schwere Waffen gleicht einem Panzer auf zwei Beinen


Dieser Kerl wirkt noch etwas unentschlossen


In diesem Gebilde befindet sich die Flagge des gegnerischen Teams

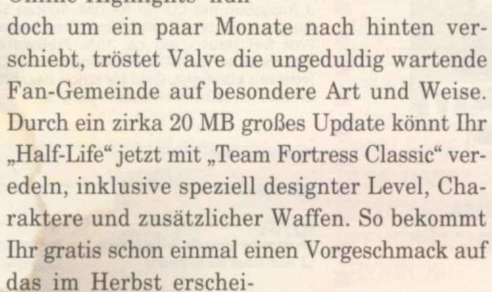

Gleich haben wir die Basis der Gegner erreicht

Bereits in Power Play 3/99 berichteten wir über Valves nächstes Projekt, das primär auf den Multiplayer-Modus ausgerichtete Spektakel „Team Fortress 2". Basierend auf einer kostenlosen Modifikation für id Softwares Shooter-Klassiker wird diese äußerst populäre Mehrspieler-Variante mittels der Half-Life-Technologie zu einem komplett eigenständigen Produkt ausgebaut. Da sich der anvisierte Veröffentlichungstermin (ursprünglich 2. Quartal '99) des potentiellen Online-Highlights nun doch um ein paar Monate nach hinten verschiebt, tröstet Valve die ungeduldig wartende Fan-Gemeinde auf besondere Art und Weise. Durch ein zirka 20 MB großes Update könnt Ihr „Half-Life" jetzt mit „Team Fortress Classic" veredeln, inklusive speziell designter Level, Charaktere und zusätzlicher Waffen. So bekommt Ihr gratis schon einmal einen Vorgeschmack auf das im Herbst erscheinende „Team Fortress 2".


Wir sind einem feindlichen Spion in die Hände gelaufen

Das Upgrade ist eine Art Mannschaftskampf, bei dem zwei Gruppen via Internet oder lokalem Netzwerk in unterschiedlichen Szenarien gegeneinander antreten. Die Teilnehmer müssen sich vor Beginn eines Matches für einen von insgesamt neun unterschiedlichen Charakteren entscheiden, den sie dann während des Spiels verköpern. Zur Auswahl stehen unter anderem Skout, Heckenschütze, Sanitäter, Soldat, Spion, Mechaniker, Spezialist für schwere Waffen oder Sprengstoffexperte. Jeder dieser Protagonisten besitzt individuelle Fähigkeiten und/oder Ausrüstung. Zum Beispiel marschiert der Spezialist für schwere Waffen mit einer Chaingun durchs Gelände und verfügt über enorm hohe Rüstungswerte, kann sich aber aufgrund seiner Traglast nur relativ langsam fortbewegen. Der Spion verkleidet sich dagegen mit der Uniform der gegnerischen Mannschaft, täuscht seinen Tod vor oder kann durch Berührung feindliche Spione enttarnen. Der Erfolg einer Gruppe hängt dabei nicht unwesentlich von dem harmonischen Zusammenspiel der unterschiedlichen Charaktere ab.
Lediglich fünf verschiedene Karten, darunter gleich drei Szenarien für die beliebten Capture-The-Flag-Sessions, stellt das Upgrade von vornherein zur Verfügung. Weitere Maps und neue Spielmodi stehen jedoch auf den entsprechenden Internet-Sites (z.B. www.planetfortress.com) zum Download bereit. Damit Euch die Telefonkosten kein allzu großes Loch in die Haushaltskasse fressen, findet Ihr das essentielle „Team Fortress Classic"-Update für die deutsche Version von „Half-Life" diesen Monat auf unserer Cover-CD! *cis*

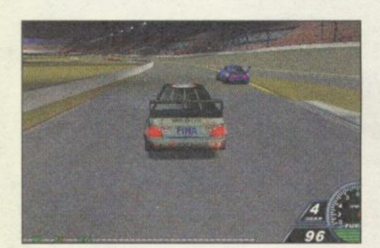
Team Fortress Classic
Genre
Multiplayer-Action
Hersteller
Valve/Sierra
Erscheinen geplant
erhältlich




Sieben der neun Charakterklassen auf einen Blick

Sports Car GT

Diese Karossen sind fast zu schade für den harten Rennalltag


Dank Flutlicht geht es auch nachts in die Asphaltarena


Die rücksichtslose Fahrweise der Gegner garantiert Beulen im Blech

Name .... Sports Car GT
Genre .... Rennsimulation
Hersteller .... Image Space Incorporated/Electronic Arts
Schwierigkeit .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Steuerung .... Tastatur, Gamepad, Lenkrad
Spiel .... Deutsch
Anleitung .... Deutsch
Multiplayer ...... TCP/IP, IPX (16)

Nach Superbike World Championship ist Sports Car GT die zweite Rennsimulation, die Electronic Arts im Paket mit Westwood-Titeln wie C&C3 oder Lands of Lore 3 von Virgin übernommen hat. Wie der Name schon sagt, dreht sich bei dem Titel alles um die GT-Serie, eine dreistufige Rennklasse, bei der bekannte und beliebte Sportwagen in von der FIA organisierten Meisterschaften Verwendung finden. Dank Lizenz bekommt Ihr die Chance in über einem Dutzend traumhaften Fahrzeugen Platz zu nehmen, vom Saleen Mustang bis zum Lister Storm sind alle wichtigen Modelle ins Spiel integriert.

Allerdings beginnt Eure Pilotenkarriere erst mühsam mit einem von drei simplen Wagen (Porsche 911, BMW M3, Panoz Esperante) der GT-Qualifizierungsrunde, da Ihr als Neuling im Rennzirkus gerade mal 100 000 Credits besitzt, die in einen Untersatz investiert werden können. Für erfolgreiche Rennen an bekannten Stätten wie Donington Park, Hockenheim oder Laguna Seca wird das Konto etwas aufgestockt, nur um gleich darauf für das Autoteileshopping wieder geplündert zu werden. Fahrverhalten und Leistungswerte Eures Boliden lassen sich nämlich nicht nur über ein Tuningmenü ein bißchen, sondern auch mittels Einbau kostenpflichtigen Zubehörs kräftig abändern. Beendet Ihr die, je nach Rennklasse unterschiedlich lange Saison erfolgreich, winkt neben dem Aufstieg in die nächsthöhere GT-



Gewonnenes Geld solltet Ihr sofort in Zusatzausrüstung investieren

Kategorie ein dicker Batzen Credits, durch den Ihr die freien Stellplätze Eurer Garage mit PS-stärkeren Automobilen auffüllen könnt.

Die Renntage selbst gliedern sich wie gewohnt in die drei Bereiche: Übung, Qualifikation und Wettbewerb. Im Gegensatz zu anderen Simulationen tretet Ihr aber nicht über eine festgesetzte Anzahl Runden gegen bis zu 15 Computergegner an, sondern müßt eine bestimmte Zeitdauer absolvieren. Die Länge des Rennens wählt Ihr dabei – ebenso wie gewünschte Schwierigkeit und Gegneranzahl – zu Beginn einer neuen Saison. Allerdings ist selbst bei der Minimallänge (im Schnitt zehn bis 20 Minuten) Ausdauer gefragt, das Maximum zwingt Euch gar zu mindestens 75 anstrengenden Minuten auf dem Asphalt und diversen Tankstops in der Boxengasse. Dank einer Schnellstart-Option dürft Ihr aber auch ganz einfach in einigen Standardwagen und über bereits freigeschaltete Kurse ein paar kurze Runden drehen. *sf*

Minimum: P166, 32 MB RAM
Empfohlen: P200, 64 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
78%	79%

GRAFIK	70%
SOUND	68%
SPIELTIEFE	48%

GUT


Stephan Freundorfer

Zugegeben, durch eine frühe Version verschreckt, war meine Skepsis ziemlich groß, als ich die Testversion zum ersten Mal Probe fuhr. Auch die eher biedere grafische und akustische Präsentation konnten meine Zweifel nicht zerstreuen. Daß ich dann doch noch Gefallen am Steuer meines Porsches, BMWs oder Mercedes gefunden habe, liegt zum einen an der sauberen Fahrphysik und dem ordentlichen Handling der Wagen, zum anderen an dem extrem motivierenden Karrieremodus. Es macht schon sehr viel Spaß, die hart erkämpften Credits sofort in eine spürbar bessere Ausstattung zu stecken. Diverse Mängel – neben der durchschnittlichen Optik – schränken die Fahrfreude aber doch nicht ganz unwesentlich ein. Die KI-Konkurrenz verhält sich unnötig rabiat, Schäden sind zwar realistischerweise leistungsmindernd, aber weder sichtbar noch zwischen den Rennen reparabel (sie verschwinden einfach kostenlos) und die Wettbewerbe im Karrieremodus dauern selbst bei niedrigster Einstellung einfach zu lange.

Wild Metal Country



Auch marsianische Landschaften müßt Ihr von den aufmüpfigen Tanks befreien

Um verwegene Spielkonzepte waren die Kreativen von DMA Design noch nie verlegen, besonders durch die selbstmörderischen Lemminge konnten sich die ideenreichen Schotten einen festen Platz im Geschichtsbuch der Computerunterhaltung sichern. Auch mit dem neuen Titel überschreitet DMA die Grenzen ausgelutschter Genres und versucht, etwas mehr Abwechslung in die konformen 3D-Welten der heutigen Zeit zu bringen.

Mit der hauseigenen, modernen Grafik-Engine entwerfen die Programmierer eine Zukunftswelt, drei Planeten, die die Menschen vor einer Ewigkeit aufgeben mußten. Allerdings waren keine biologischen Gegner wie Außerirdische oder Mikroben der Grund für deren Exodus, Kampfmaschinen, einst zum Schutz wertvoller Kraftzellen erschaffen, verselbständigten sich und töteten jeden, der sich ihnen in den Weg stellte. Doch die Menschen waren nicht untätig und haben mittlerweile Kriegsgerät entwickelt, das machtvoll genug ist, es mit den marodierenden Blechkameraden aufzunehmen. In einem von fünf panzerartigen Gefährten (die sich spürbar im Handling unterscheiden) müßt Ihr nun in insgesamt 27 Stufen das wildgewordene Metall zähmen und jeweils acht Kraftzellen pro Level zurückerobern. Die Lösung dieser Aufgabe verlangt aber zunächst, daß Ihr Euch mit der etwas ungewöhnlichen Steuerung anfreundet. Die beiden Panzerketten lassen sich nämlich unabhängig voneinander vor- und rückwärts bewegen, zusätzlich steht auch noch der Geschützturm unter freier Kontrolle. Die Entfernung, in der der von Euch abgefeuerte tödliche Projektilregen niedergehen soll, bestimmt Ihr durch die Druckdauer der Schußtaste. Neben unbegrenzt vorhandenen Standardgeschossen läßt sich das Gefährt mit sieben Sorten Munition und vier Minentypen aufrüsten, die Versorgungshelikopter in der Landschaft hinterlassen. So erhaltet Ihr z.B. Lenkraketen, Hüpf- und Teleportgranaten oder ein Magnetgeschoß, das durch seine Anziehung Gegner umwerfen oder gar Berghänge hinabstürzen kann. In den weiten und wüsten Landschaften trefft Ihr denn auch auf etliche stationäre und mobile Feinde. Geschütztürme, Minenwerfer und allerlei oft skurril aussehende Panzer tun ihr möglichstes, Euch von den Kraftzellen fernzuhalten. Zusätzlich findet Ihr noch Generatoren, deren Zerstörung Energiebarrieren verschwinden läßt, und ab und zu Speicherpunkte, von denen aus Ihr nach Eurem Ableben neu beginnen dürft. *sf*

Minimum: P166, 16 MB RAM
Empfohlen: PII/233, 32 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte



Auf Safari im Reich der wilden Tanks



Diese seltsamen Maschinen verringern die Schwerkraft



Helikopter hinterlassen Munitionskisten

Name	Wild Metal Country
Genre	Action
Hersteller	DMA Design/Acclaim
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem (2), IPX, TCP/IP (8)

GUT



Stephan Freundorfer

DMAs neuester Streich hebt sich wohltuend vom spielerischen Einheitsbrei der letzten Monate ab und bietet Action, Taktik und Geschicklichkeitstest in einer ansprechenden und ausgewogenen Mischung. Die 3D-Grafik leidet zwar an einem ziemlich sterilen Look, dafür ist das Physiksystem grandios gelungen. Trägheit, Schwer- und Fliehkräfte sind akkurat modelliert und haben entscheidenden Einfluß auf des Spielgeschehen. Hinzu kommen die diversen Verhaltensmuster der Gegner, die sich nämlich nicht nur in ihrem Äußeren unterscheiden, sondern auch spezielle Strategien an den Tag legen. Auch die – bei gegebener Ausstattung – famose 3D-Geräuschkulisse trägt einiges zur Spielfreude bei. Wenn sich jetzt noch der Sinn des Ganzen nicht nur auf langwierige, von dem einen oder anderen Gefecht unterbrochene Berg- und Talfahrten beschränken würde, könntet Ihr das Spiel unbesehen kaufen. Kurz Antesten ist also angeraten. Multiplayerfreunde, die nach Abwechslung dürsten, sollten's sich auch unbedingt mal angucken.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	79%

GRAFIK	79%
SOUND	83%
SPIELTIEFE	41%

Hell-Copter

Mit dem Kampf-Hubschrauber gegen böse Buben

Endlich ist das Ende der Konfrontation zwischen Kapitalismus und Kommunismus gekommen und keine unterschiedlichen Weltanschauungen können die Erde mehr in sich bekriegende Machtblöcke spalten. Dafür gibt es in Gegenwart und Zukunft natürlich eine Menge anderer Gründe, einander die Schädel einzuschlagen bzw. die Waffen sprechen zu lassen. Um solcherlei Unrecht zu verhindern und üble Diktatoren auszuschalten wurde in der Welt von „Hell-Copter" eine multinationale Eingreiftruppe gebildet, die modernste Hubschrauber und die Lizenz zum Alles-Böse-in-die-Luft-jagen besitzt. In 20 linearen Missionen (plus fünf Bonus-Stufen) seid Ihr Kommandant dieses Vereins und müßt am Steuerknüppel eines Helikopters Eure Geschicklichkeit beweisen. Welche Ziele Ihr überhaupt zu verfolgen und was Ihr dabei zu beachten habt, wird vor jeder Mission in einem ausführlichen Briefing erläutert. So bekommt Ihr z.B. die Order, für Zivilfahrzeuge einen Weg durch feindliche Linien freizuschießen, Lagerhallen mit Nuklearraketen aufzufinden und zu zerstören oder einen Bösewicht kaltzumachen, bevor er sich in seiner gepanzerten Limousine davonstiehlt. Bei all den netten Hintergrundstories unterscheiden sich allerdings die Anforderungen an Material und Fähigkeiten nicht wirklich wesentlich, meist geht es darum, einfach alle feindlichen Einheiten, die Euren Weg queren, zu vernichten. Dennoch bietet der heimische Hangar gleich drei Hubschrauber, die sich in Panzerung, Manövrierbarkeit und Bewaffnung unterscheiden, und aus denen Ihr vor jeder Mission den geeignetsten wählen dürft. Für die erfolgreiche Erledigung der Aufträge gibt es Punkte, die sich in Zusatzausrüstung und -bewaffnung Eures Fluggeräts investieren lassen. Ihr müßt aber nicht alles aus eigener Tasche zahlen, Standardmunition gibt es sowieso unendlich und umsonst, zudem hinterlassen vernichtete Feindfahrzeuge und Gebäude oftmals Kriegsspielzeug wie Raketen, Micromissiles oder Bomben. Auch Reparaturpacks können aufgesammelt werden, um die durch eine Unzahl verschiedene Feinde wie Kanonenboote, SAM-Stellungen, Panzerfahrzeuge oder Apache-Kampfhubschrauber in Mitleidenschaft gezogene Heli-Panzerung notdürftig zu flicken. Vom Strommast bis zum Containerhafen lassen sich so gut wie alle Objekte in der Landschaft zerstören, allerdings solltet Ihr stets Eure Landkarte zu Rate ziehen, um nicht aus Versehen neutrale Einrichtungen zu vernichten. *sf*


Ein Teilziel dieser Mission ist, den unbrauchbar zu machen


Durch eine Übersichtskarte werdet Ihr instruiert


Mit der Doppelschußkanone müßt Ihr richtig zielen, die einfache trifft von selbst


Durch die Zerstörung der Brücke könnt Ihr feindliche Einheiten stoppen

Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P233MMX, 24 MB RAM, 8x CD, 3D-Beschleunigerkarte

Name	Hell-Copter
Genre	Action
Hersteller	Drago Entertainment/ Ubi Soft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Joystick
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem (2), TCP/IP, IPX (4)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
67%	65%

GRAFIK	66%
SOUND	64%
SPIELTIEFE	34%

GEHT SO

Stephan Freundorfer

In Bezug auf die Grafik und das Gameplay erinnert Ubis neues Heli-Spielchen am ehesten an die legendäre Strike-Serie (Desert, Jungle, Sovjet, Nuclear Strike) von Electronic Arts. Allerdings kommt hier an keiner Stelle die spannende und dichte Atmosphäre des Vorbildes auf. Die Missionsbriefings sind ebenso bieder geraten wie die simple Grafik und die magere Geräuschkulisse. Schlimmer noch, dem Ganzen mangelt es auch an dem nötigen taktischen Tiefgang, die Missionen laufen durch das Abfliegen der Navigationspunkte und die, durch natürliche Hindernisse weitgehend vorgegebene Route strikt linear ab. Was übrig bleibt, ist ein leidlich amüsanter Actiontitel, der zwar eine Weile einigermaßen motivieren kann, letztlich aber Ballerfans ebenso wenig bringt wie den Taktikern unter Euch. Und auch der Multiplayermodus, der zwar sowohl koope-ratives Spiel als auch Deathmatch-Arenen bietet, kann da nicht mehr viel retten.

POWER PLAYer

hinterlassen Spuren!



Sena

Rome

Tarrac

www.powerplay.de



Keine Erfolgs-Strategie, kein Trick und kein Cheat bleibt ihnen verborgen! Denn Power Player sind mit ihrer Power Play immer auf dem neuesten Stand! Wo die anderen noch grübeln, stürzen sich Power Player schon auf das nächste Level. Als Dauer Power Player bist auch Du immer dabei - mit einer randvollen CD, die Dich jeden Monat mit aktuellsten Spiele-Demos und Tips&Tricks versorgt. Und der Preisvorteil von 15% ist auch nicht zu verachten!

Ich werde Dauer Power Player

Ja, ich will Power Play jeden Monat frei Haus - mit 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

DPE96

Datum, 2. Unterschrift Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

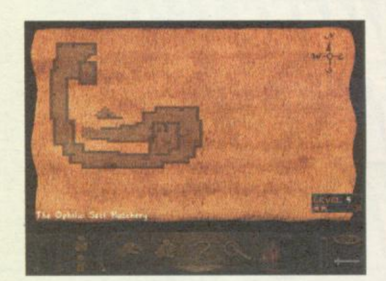
Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

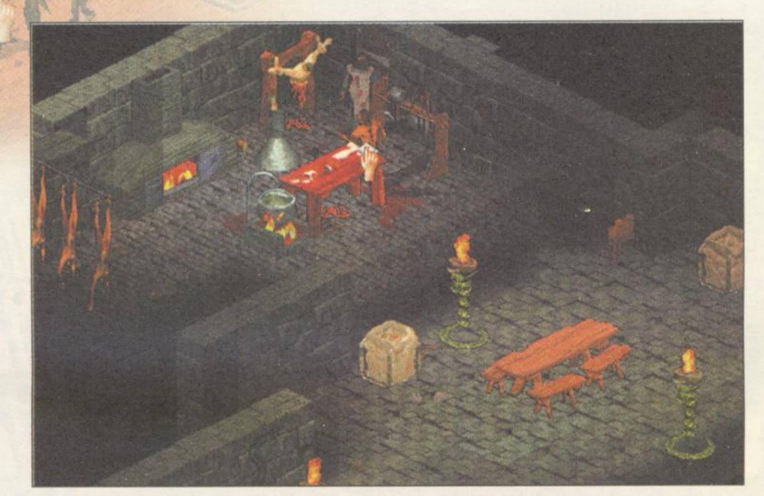
oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

Ancient Evil

Unter den Talaren das Übel von 5000 Jahren...


Die Automap ist separat aktivierbar


Und hier, meine Damen und Herren, befinden wir uns in der Küche

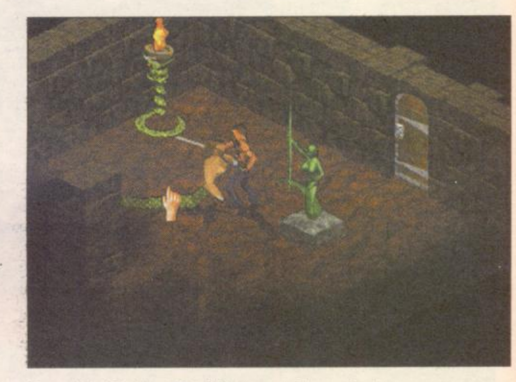
Das spartanische Inventory

Seit fünf Jahrtausenden existiert die sogenannte „Crypt of the Ancients", erbaut von einem Erzmagier namens Alaric. Für gewöhnliche Sterbliche ist die Gruft von Bedeutung, weil Alaric einen Wettbewerb ausgeschrieben hat: Wer es schafft, den Fallen des Dungeons zu entgehen und seine Monster zu besiegen, der soll 50 000 Goldstücke erhalten. Ein glücklicher Crypt-Bezwinger warnt aber nun auf einmal die Bevölkerung des Landes vor gräßlichen Dingen, die in dem Verlies vorsichgehen. Keine Frage, jemand muß nochmal dort hinein und nachschauen...

Was dann folgt, erinnert in Wort und Bild stark an Blizzards „Diablo": Man kreiert anfangs einen Charakter, wobei mehrere der branchenüblichen Berufe zur Wahl stehen, und betritt dann das verfluchte Gemäuer, um Zombies, Schwarzpriestern und anderen Bolden das Handwerk zu legen. In diesem Zusammenhang dürfen sowohl das Schwert wie auch der Zauberstab und ab und zu mal ein versteckter Hebel geschwungen werden – Fackeln funktionieren allerdings seltsamerweise nur für den Kämpfer. Auch sonst hat die Handhabung ihre Ecken und Kanten; besonders das Umschalten von Schwert auf Magie und umgekehrt sowie das Magiesystem selbst hätte man eleganter lösen können und müssen.

Andererseits ist auch nicht von Eleganz die Rede, wenn die durch ein nur mäßig hübsches Iso-3D stolpernden Protagonisten weder mit ihrem Outfit noch durch ihre gemächlichen und wenig lebensechten Animationen überzeugen können – das gilt für den Helden selbst wie für seine Widersacher. Besser gefällt schon die bei gelegentlichen, wichtigen Unterhaltungen einsetzende Sprachausgabe – aber wenn Ihr Sprachausgabe wollt, dann schaltet lieber das Radio ein... *jn*

Minimal: P120, 16 MB RAM, 4x CD, 60 MB HD
Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 8x CD


Der Kuß der Schlangenfrau ist ausgesprochen giftig

Name	Ancient Evil
Genre	Iso-Rollenspiel
Hersteller	Silver Lightning/ Infogrames
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 30 DM
Steuerung	Tastatur/Maus
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	–

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
50%	–%

GRAFIK	65%
SOUND	72%
SPIELTIEFE	70%

NA JA

Joe Nettelbeck

Was soll ich sagen? „Ancient Evil" ist ein wunderbares Beispiel dafür, daß es eben nicht genügt, ein Spiel zu programmieren, das so ähnlich aussieht wie „Diablo". Der Gassenfeger von Blizzard lebt nämlich von vielen kleinen Details, die zusammen ein wunderbar spielbares und bei aller Beschränkung auf Hack & Slay sehr atmosphärisches Game auf den Monitor zaubern. „Ancient Evil" hingegen ist bloß ein Möchtegern, der in keiner Teildisziplin an das Original heranreicht – weder in der Grafik noch in der stimmungsvollen Gänsehaut, weder in der gefährlichen Brisanz blitzschneller Gegner noch in der intuitiven Bedienbarkeit. Ein paar witzige Ideen wie die Bücher des Ophilia-Ordens reißen da auch nichts mehr raus. Nun gut, das Teil soll für etwa 30 Mark auf den Markt kommen und gehört daher zu den Billigheimern, aber im Vertrauen gesagt: Es ist eben auch danach! Warum also solche Langeweile? Wenn ich vor der Wahl stünde, würde ich auf alle Fälle lieber ein paar Zehner drauflegen und gleich was Gutes kaufen...

Wenn Sie mit Ihrem Computer mal wieder nicht weiterkommen...



...dann lesen Sie PCgo!



PCgo! ist anders. Denn PCgo! zeigt klar und verständlich, wie Sie Ihren PC schnell wieder aus der Sackgasse herausholen. Ohne abgehobenes Fachchinesisch, ohne technikverliebte Detailbetrachtungen.

Statt dessen bietet Ihnen PCgo! anschauliches Basis-Knowhow und übersichtliche Softwarekurse, mit denen Sie Ihre Programme noch effektiver einsetzen können.

Und natürlich die begehrte PCgo! CD-ROM – jeden Monat mit hilfreichen Utilities, anschaulichen Workshops und hochkarätiger Software für ein erfolgreiches Arbeiten am PC.

Holen Sie sich die neue PCgo! – jetzt am Kiosk!



PCgo! – klar und verständlich

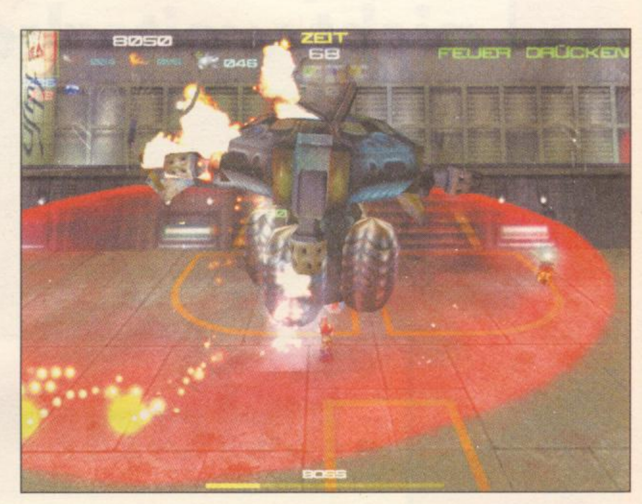
Expendable

Actionreicher Amoklauf im All



Manchmal kämpft Ihr auch in „Lara-Perspektive"

Bereits bei ihrem PC-Spiel „Incoming" zeigten die Grafiker der englischen Programmiertruppe Rage, was sich alles an berauschenden Effekten aus 3D-Karten herausholen läßt. Die legendären bildschirmfüllenden Explosionen und das farbenfrohe Feuerwerk der Zerstörung kommen nun bei „Expendable" zu neuen Ehren. So hochmodern die Grafik aber auch ist, die Inspiration für das actionlastige Spielprinzip stammt von betagten (und indizierten) Arcade-Automaten, in denen der Spieler sich als Soldat durch Feindeshorden ballern mußte.



Der riesenhafte Endgegner läßt sich nur mit ausreichend Feuerkraft beseitigen



Gut gepanzert und schwer bewaffnet: Geschütztürme sind lästige Gegner

Martialisch geht es auch bei Expendable zu, allerdings müßt Ihr als einsamer Space Marine kein menschliches Leben auslöschen, sondern schießt Euch den Weg durch Hunderte Aliens frei, die auf insgesamt sechs fernen Planeten zu finden sind. Diese dereinst blühenden Welten haben die Außerirdischen nämlich erobert und dabei die gesamte humanoide Bevölkerung bis auf wenige Ausnahmen ausgelöscht. An Euch ist es nun, verängstigte Menschen aus ihren Verstecken zu befreien, die bösartige Alienbrut von den Planeten zu vertreiben und letzlich bis in die Heimatwelt der Invasoren vorzudringen. 17 Level sind dabei zu durchstehen, zudem könnt Ihr in vier weitere Bonusstufen vordringen. Auf Schusters Rappen wetzt Ihr also durch karge Mondlandschaften, düstere Zukunftsstädte oder exotische Dschungelareale und vernichtet dabei alles, was Euch in die Quere kommt. Etwa 20 verschiedene Waffen lassen sich dabei in Kisten und versteckten Winkeln finden, zusätzliche Goodies wie Erste-Hilfe-Kästen, kurzfristige Unverwundbarkeit oder ein Laser-Pointer komplettieren die Reihe der Power-Ups. Die Unzahl der Gegner von leicht gepanzerten Androiden bis zu schweren, standfesten Mechs macht den – bis auf einige Sackgassen – recht geradlinigen Parcours durch die Level zum Spießrutenlauf. Ab und zu hindern Euch auch Geschütze, Minen oder Laserbarrieren am Weiterkommen, für bescheidene Grübeleinlagen sorgen verschlossene Tore und Energiesperren, die durch Zerstörung von Generatoren oder das Auffinden von Ausweisen geöffnet werden können. Am Ende der abwechslungsreichen und langen Level steht meist ein dicker Endgegner, dessen Beseitigung Euch einiges an Mühe abverlangt. Als Belohnung darf dafür zwischen den Stufen abgespeichert werden, zudem hilft eine – je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedliche – Anzahl Continues in entfernte Bereiche der Galaxis vorzudringen. *sf*

Minimum: P200, 32 MB RAM, 4x CD, 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: P266, 64 MB RAM

Name	Expendable
Genre	Action
Hersteller	Rage/Take 2
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen (2)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
81%	75%

GRAFIK	85%
SOUND	69%
SPIELTIEFE	30%

GUT



Stephan Freundorfer

Eigentlich erstaunlich, daß es diese Sorte unterhaltsamer und leichtverdaulicher Actionkost so selten auf dem PC zu sehen gibt. Expendable hat beinahe alle Qualitäten, die man von einem Automaten in der Spielhalle erwarten würde: Ein eingängiges, simples Spielprinzip, etliche Power-Ups und Waffen, locker-flockiges Gameplay, ansehnliche Grafik und farbenfrohe Explosionsorgien. Dank der großen Sorgfalt und Mühe, die in die Gestaltung der Level gesteckt wurde, sind diese erfreulich abwechslungsreich geraten und stecken voller kleiner Grafikdetails. Zudem ist durch den stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad für ausreichend Motivation und nächtelange Beschäftigung bis zum Finale garantiert. Ein kleiner Spaßverderber ist allerdings die äußerst hakelige Steuerung, die besonders an Engstellen oder in kopflosen Gefechten mit einem Dutzend Feinden den Frustfaktor in ungeahnte Höhen treibt. Trotzdem: Wer hirn- und sorglose Action mag oder mal wieder am Gamepad ins Schwitzen kommen will, dem sei Expendable wärmstens empfohlen.

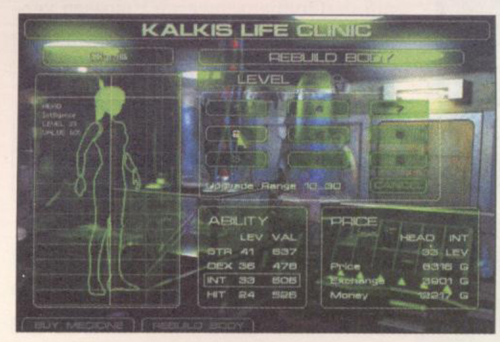
Cybermercs


Das Inventory ist prall gefüllt

Als im 22. Jahrhundert die Überbevölkerung auf der Erde beängstigende Dimensionen animmt, die Rohstoffquellen langsam zur Neige gehen und das Öko-System zu kollabieren droht, bemannt man schnellstmöglich die Raumschiffe und sucht in den Weiten des Universums eine neue Heimat. Schon bald werden für die Besiedelung geeignete Planeten entdeckt und kolonisiert. Der Frieden ist allerdings nur von kurzer Dauer: Eine unbekannte Spezies trachtet danach, diesen neuen Außenposten der menschlichen Zivilisation auszulöschen und sämtliches Leben zu vernichten. Die Kolonie wird zum blutigen Schlachtfeld. Durch beträchtliche Geldsummen überzeugt die Regierung genetisch und kybernetisch modifizierte Söldner – Cybermercs – davon, die Bedrohung durch die außerirdischen Agressoren ein für allemal zu eliminieren.

Nachdem sich der Spieler unter vier verschiedenen Charakteren sein Alter Ego auserkoren hat, marschiert er nun durch unterschiedliche Schauplätze (Kolonien, Raumschiffe etc.), eliminiert so viele Aliens wie möglich und befreit beizeiten auch ein paar Geiseln. Gesteuert wird in Diablo-Manier mit der Maus. Per Linksklick manövriert Ihr den Protagonisten durch die Szenerie und via Rechtsklick feuert Ihr die momentan aktivierte Waffe ab, wobei der Mauscursor als Zielfadenkreuz fungiert. Außer extraterrestisches Gesocks mit wahren Klickorgien zu meucheln, öffnet Ihr Türen oder sammelt Goodies wie Waffen, Munition, Health-Packs und andere nützliche Ausrüstungsgegenstände ein, die im Inventory abgelegt werden. Allerdings dürft Ihr Eure maximal zulässige Tragekapazität nicht überschreiten. Habt Ihr dieses Limit erreicht, müßt Ihr erst unwichtigere Items ablegen bzw. aufbrauchen, bevor Ihr weitere Objekte aufklauben könnt. Gelegentlich findet Ihr eine Art Mech, mit dem Ihr dann gut gepanzert durch das Level stapft.

Nach einer erfolgreich absolvierten Mission kehrt Ihr wieder – um einen gewissen Geldbetrag reicher – zum Stützpunkt zurück. Dort könnt Ihr in Kalkis Live Clinic Körperpartien upgraden und dadurch Eure Charaktereigenschaften (Stärke, Ausdauer, Intelligenz und



Wir kaufen uns zusätzliche Intelligenz

Widerstandskraft) verbessern, im Repair Center abgenutzte Gegenstände reparieren lassen sowie in einem Shop Ausrüstungsgegenstände erwerben oder in Zahlung geben. Im Multiplayer-Modus wird anstatt des Hauptquartiers eine Arena freigeschaltet, wo Ihr einem Spiel beitreten oder eine neue Session initiieren könnt. An Varianten stehen sowohl Coop als auch Deathmatch zur Verfügung. *cis*

Minimum: P133, 16 MB RAM, 2x CD, ca. 110 MB HDD, 1MB-Grafikkarte
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 4x CD, 2MB-Grafikkarte

Wenn Diablo den Aliens begegnet...


Dem Zombie schicken wir zur Begrüßung eine Rakete


Ob die Aliens Lust auf eine Runde Pool haben?

Name:	Cybermercs
Genre:	Action-RPG
Hersteller:	.NORA/Lomax Software
Schwierigkeit:	
Preis:	zirka 80 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 8; Modem, LAN, Internet

GEHT SO


Chris Peller

Zweifellos haben sich die Entwickler für „Cybermercs" durch „Diablo" und die „Alien"-Filme inspirieren lassen. Trotz passabler Atmosphäre, die sich durch düsteres Leveldesign und stimmige Musik entfaltet, kann einen der Titel nicht ganz begeistern. Überwiegend klickt man sich nämlich nur durch wenig abwechslungsreich gestaltete Szenarien, was auf Dauer doch etwas eintönig wird. Die Überraschungsmomente, wenn etwa Aliens urplötzlich von der Decke fallen, können nach einer Weile auch keinen Adrenalinschub mehr verursachen. Das größte Manko ist aber die Grafik, die wirklich nicht mehr zeitgemäß ist, gefolgt von den dürftig animierten und relativ einfallslos agierenden Gegnern. Wenigstens reizt „Cybermercs" immer wieder einmal für ein kurzes Spielchen und hat auch einige nette Ideen zu bieten, wie die eingeschränkte Tragekapazität oder die mechähnlichen Roboter. Im Internet (unter www.game-club.com) werden sogar monatlich bis Dezember weitere Missionen kostenlos zum Download angeboten.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
69%	72%

GRAFIK	63%
SOUND	72%
SPIELTIEFE	49%

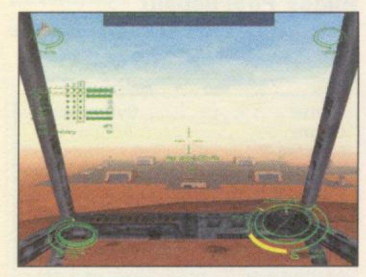
Star

Krieg im

Die Wartezeit auf Mechwarrior 3 und Heavy Gear 2 verkürzt Dynamix jüngster Ausflug ins Starsiege Universum



Die Missionsbeschreibungen lassen keine Fragen offen

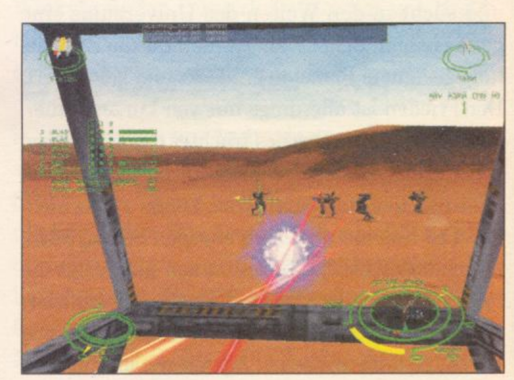


Der Angriff auf eine feindliche Basis. Noch ist alles ruhig...

Ende des 29. Jahrhunderts geht es einmal wieder richtig zur Sache. Die Menschheit ist zum wiederholten Male dabei, wahrscheinlich aus Langeweile, sich untereinander zu bekriegen. Die moderne Technik der Zukunft macht es möglich: Riesige Roboter, HERCs genannt, bilden das Kernstück einer jeden Armee. Was fehlt Menschen in der Regel, um sich zusammenzuraufen? Richtig! Eine außerirdische Bedrohung, im Starsiege-Universum die Cybriden, schicken sich abermals an, den Homo Sapiens endgültig auf die Liste der ausgerotteten Rassen zu setzen.

Frischlinge absolvieren zunächst die Übungsmissionen, die den Umgang mit den tonnenschweren Kolossen verständlich machen. In der Kampagne könnt Ihr entweder auf Seite der Menschen oder der Außerirdischen spielen. Die ersten Missionen führen den neuen HERC-Pilot noch behutsam an das Geschehen heran. Zunächst seid Ihr auch auf Euch alleine gestellt. Im späteren Verlauf darf jedoch Verstärkung rekrutiert werden. Bis zu drei Kameraden können Euch dann in die Gefechte begleiten.

Während des Krieges erhaltet Ihr hin und wieder neue Technologie in Form neuer Waffen, Sensorsysteme, Reaktoren oder gar neue HERC-Modelle. Vor den Einsätzen ist dann das Bastlertalent gefragt. Die Maschinen lassen sich fast beliebig modifizieren. Wie immer gilt es zu beachten, daß jeder Koloss nur bis zu einem gewissen Maximalgewicht bestückt werden darf. Bei geschicktem Abschluß der Einsätze kann auch schon mal gegnerische Technologie erbeutet werden. Die Einsätze bieten gewohnte Aufträge. Mal geht es um simple Erkundungsmissionen, ein anderes mal muß ein gestrandeter Kamerad aus dem Feindesland geborgen werden. Leider kommt nur eine starre Kampagne zum Einsatz. Fehlschläge werden mit nochmaligem Durchspielen geahndet. Besonders ärgerlich ist dieser Umstand, da die KI oftmals wesentlich zum Erfolg oder Mißerfolg beiträgt.



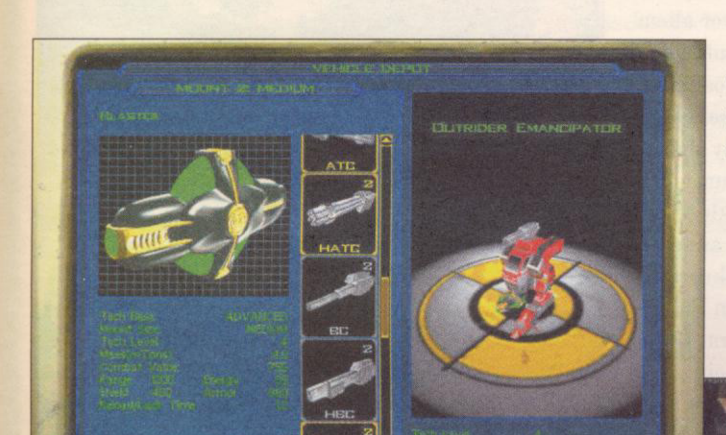
Heftige Feuergefechte können ein schnelles Ende bedeuten



Klein aber gefährlich. Trotz seiner Größe darf dieser MERC nicht unterschätzt werden. Seine Kanonen sind schlagkräftig.

siege

XXL-Format



Wichtig: Die MERCS immer mit neuem Gerät ausstatten!



Oh oh, ob wir verhandeln können? Sieht nicht so aus.

Die Waffen lassen sich natürlich auch gruppenweise abfeuern

Wenn dem Feind Fehler passieren, kann sich der Spieler schonmal auf eine harte Gefechtsituation freuen. Anders sieht die Sache natürlich aus, wenn die eigenen Mannen zum frühzeitigen Ableben Hilfestellung geben. So solltet Ihr niemals vor einem feindlichen HERC weg- und dabei direkt auf einen befreundeten zulaufen. Er wird nämlich trotz fehlender Schußbahn feuern. So agiert Ihr dann als Schutzschild beider Seiten und seid am Ende einfach nur tot. Auch die Begabung der Einheiten, niemals auszuweichen, trägt das eine oder andere Mal zu ungeahnten Frustschüben bei.
Grafisch erkennt man die Verwandtschaft zu dem Multiplayer-only-Shooter „Starsiege: Tribes“. Die Grafik wirkt jedoch sehr eintönig, was gerade auf die großen Areale einer Mission und die wenigen Objekte zurückzuführen ist. Die HERCs sehen gut aus, könnten jedoch mehr Details vertragen. Zum Schmunzeln verleiten manchmal die Animationen, wenn ein Gegner zu Boden geht. Habt Ihr schon mal einen 70 Tonnen schweren Roboter gesehen, der aufgrund eines Lasertreffers auf die Brust vorwärts durch die Luft wirbelnd zu Boden geht? Musikalisch wird der Krieg durch Industrial-Stücke begleitet, die der Atmosphäre häufig aber eher abträglich sind.
Der Multiplayermodus bietet diverse Deathmatch-Modi und Capture-the-Flag-Varianten. Erstaunt hat uns, daß nur maximal 16 Leute an einer Partie teilnehmen können. Bei Tribes waren es mehr als das doppelte! Erwähnenswert wäre noch der Football-Modus, der aufgrund seiner Namensgebung keinerlei Erklärung bedarf.



Minimum:P 233, 32 MB RAM, 3Dfx
Empfohlen:P/II 300, 32 MB RAM, 3Dfx

Name	Starsiege
Genre	Action
Hersteller	Dynamix/Sierra
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick o. Maus
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	bis 16, IPX, TCP/IP, Modem

GUT

Maik Wöhler

Ich freute mich darüber, als überraschend Starsiege auf meinem Tisch lag. Während der ersten sieben Missionen durchlebte ich jedoch eine wahre Achterbahnfahrt meiner Gefühle. Selten mußte ich mich über eine so dumme KI meiner Kameraden ärgern. In der Hitze eines Gefechtes kann es schon mal passieren, daß mich Freundfeuer trifft, doch daß ein Kamerad wirklich versucht, durch mich hindruch den Gegner zu treffen, kann ich einfach nicht nachvollziehen. Das sind Fehler, die selbst vor zwei Jahren nicht mehr hätten passieren dürfen. Die Missionen haben zusätzlich das Problem, daß sie die Ziele auf eintönige Weise wiederholen und die Kämpfe schnell in Routine ausarten. Der Multiplayermodus hingegen macht da schon mehr Spaß, auch wenn ich das vorher erschienene „Starsiege: Tribes“ bevorzuge. Schade Dynamix, eine verschenkte Chance! Für Mech-Freunde dennoch einen Kauf wert, da es die Wartezeit auf die Konkurrenzprodukte von Activision und Microprose verkürzt.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
71%	74%

GRAFIK	70%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	38%

V-Rally



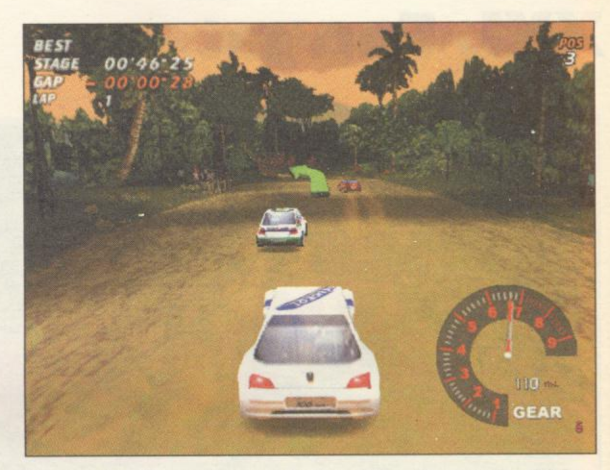
Motorisierte Schlammschlachten werden in. Noch vor Gremlin (Rallymasters) und Ubi (Rally 99) startet Infogrames durch.

Vor gut zwei Jahren war Infogrames' Parade-Rennspiel auf der PlayStation ein echter Durchstarter, vor allem in Europa wurde es seinerzeit zum Bestseller. Nun scheint dem französischen Spielekonzern aufgefallen zu sein, daß eine PC-Umsetzung von V-Rally eigentlich auch nicht schaden kann, zum einen aufgrund der rasanten Entwicklung bei den 3D-Beschleunigern, zum anderen wegen mangelnder Genrekonkurrenz. Denn unter den wenigen reinen Rallye-Sims ist einzig Codemasters Colin McRae auch heute noch für ein paar Stunden Fahrspaß gut, der magere Rest geriet zu Recht in Vergessenheit.

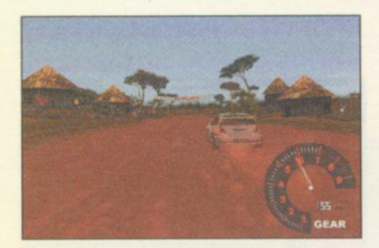
Trotz der Lizenzen aller, in diesem Sport wichtiger, Fahrzeugbauer hält sich der Realismus bei V-Rally in Grenzen. So könnt Ihr zwar von Toyota Corolla über Nissan Almera bis zu Seat Ibiza Euren Lieblingsboliden wählen, für eine selbsternannte Simulation sind die Tuningmöglichkeiten aber ziemlich eingeschränkt. Alleine Härte der Federung und Länge der Übersetzung dürfen grob geregelt werden, faszinierenderweise läßt sich das – ebenso wie die Wahl zwischen Automatik und Gangschaltung – auch mitten im Rennen erledigen. Im Gegensatz zu den einsamen Fahrprüfungen des Originalsports meßt Ihr Euch im Spiel stets mit drei KI-Kontrahenten. Deren mangelndes Geschick wird durch Aggressivität ausgeglichen, die dafür sorgt, daß Euer Wagen häufig als Rammbock dient. Allerdings ziehen Unfälle oder Überschläge keine physischen Folgen nach sich, und auch der Zeitverlust läßt sich mit ein wenig Übung leicht aufholen.

Die insgesamt 24 Strecken (allesamt entgegen dem Original Rundkurse) sind in acht grundverschiedenen Lokationen gelegen. So schlagt Ihr Euch auf indonesischen Matschpisten herum, durchquert staubtrockene afrikanische Steppen oder schlittert über vereiste schwedische Landstraßen. Neben den unterschiedlichen Wetterbedingungen wie Regen und Schnee stellt die eine oder andere Nachtfahrt noch zusätzliche Herausforderungen an Euer Geschick. Die drei gebotenen Wettkampfmodi bieten altbekannte Rennspielkost. Im Arcade-Modus habt Ihr's mit Zeitlimit und Checkpoints zu tun, bei den Meisterschaftsrennen bekommt Ihr Punkte für eine gute Gesamtzeit, und im Time Trial tretet Ihr gegen Euren Ghost an. Natürlich ist auch die Perspektive, in der die Landschaft vorbeizieht, frei wählbar, von Stoßstangen- bis Third-Person-Ansicht ist für persönlichen Fahrstil gesorgt. *sf*

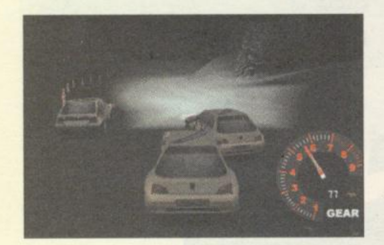
Minimum: P166MMX, 16 MB RAM, 4x CD, 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: P200, 32 MB RAM



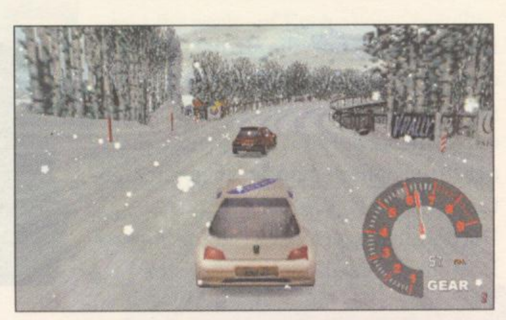
Bunte Pfeile weisen auf den Streckenverlauf hin



Auch in Innenansicht läßt sich der Staub aufwirbeln



Die Lichteffekte bei Nacht sind ziemlich kantig geraten



Der Schneefall zwingt zur Vorsicht

Name	V-Rally
Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Schwierigkeit	leicht bis mittel
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen (2), TCP/IP, IPX (4)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
57%	57%

GRAFIK	61%
SOUND	64%
SPIELTIEFE	31%

GEHT SO



Stephan Freundorfer

Vor wenigen Jahren, als an 3D-Beschleunigung für den PC noch nicht zu denken war, mußte man als ambitionierter Rennspieler fast zwangsläufig auf die PlayStation zurückgreifen. Damals war V-Rally mit seiner schmucken Grafik und dem motivierenden Gameplay einer meiner Favoriten, Grund genug also, mich auf die späte PC-Konvertierung zu freuen. Doch leider sagt der Begriff „späte Konvertierung" eigentlich schon alles über dieses Spiel. Heutzutage erwartet man von einer Simulation Realitätsnähe. Doch Tuning, Schäden, akkurates Reglement oder überzeugende Fahrphysik sucht man bei V-Rally vergebens, das ganze Spielchen ist unglaublich simpel gestrickt. Leider kann auch die Grafik die Mängel nicht wettmachen, ausschließlich häßliche Bitmapobjekte säumen die Strecken, blasse Farben, müde Effekte und kantige Lichtkegel vermögen weder Spielfreude noch Motivation zu fördern. Bis V-Rally 2 erscheint (voraussichtlich noch dieses Jahr) solltet Ihr besser auf Colin McRae zurückgreifen.

Actua Ice Hockey 2

Aufs Neue begehrt das englische Softwarehaus Gremlin gegen die Vorherrschaft von EA Sports im Bereich der Teamsportsims auf. Nach dem netten, aber erfolglosen Versuch, mit Actua Soccer 3 höhere Liga-Weihen zu erlangen, ist nun zum zweiten Mal unter dem Actua-Label das beliebte Schlittschuhrugby an der Reihe. Trotz Fehlen einer offiziellen Lizenz soll durch die Verwendung bekannter, nordamerikanischer Städtenamen NHL-Flair aufkommen. 27 Mannschaften (plus vier Eliteteams), komplett mit Bildern und Statistiken zu jedem einzelnen Spieler, stehen für Saison-, Playoff- oder Freundschaftsbegegnungen bereit. Als Trainer dürft Ihr die Aufstellung bearbeiten, einige taktische Entscheidungen treffen oder gar mit Spielern Handel treiben. Neben dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad beeinflußt auch die Wahl des Modus' den Spielablauf. Die Arcade-Variante ist dank Winz-Arena, nur dreier Feldspieler und Verzicht auf die meisten Regeln ziemlich rasant, die Simulation bietet dagegen ein relativ exaktes Abbild des Originalsports. Für die Befehligung der Teammitglieder genügen neben dem Steuerkreuz vier Tasten für Schuß, Paß, Tempo und Spielerwechsel, zudem dürft Ihr aus vier unterschiedlichen Attacken Euren Lieblingscheck wählen. *sf*

Minimum: P166, 16 MB RAM, (3D-Beschleunigerkarte empfohlen)



Die Action-Variante ist was für das kleine Match zwischendurch



GEHT SO

Auch wenn das noch nicht als echter Qualitätsnachweis genügt, Ice Hockey 2 ist das bisher beste Spiel in der Actua-Reihe. Zwar ist NHL 99 immer noch um Klassen besser, wer aber auf Lizenz und überbordende Optionsvielfalt verzichten kann, der ist mit dem rasanten, actionorientierten Gameplay und der durchaus ordentlichen Präsentation des Gremlin-Titels ganz gut bedient.

Name: ....Actua Ice Hockey 2
Genre: ....Sportspiel
Hersteller: ...Gremlin Interactive
Preis: ....ca. 80 Mark
Multiplayer: ....IPX, TCP/IP

SPIELSPASS

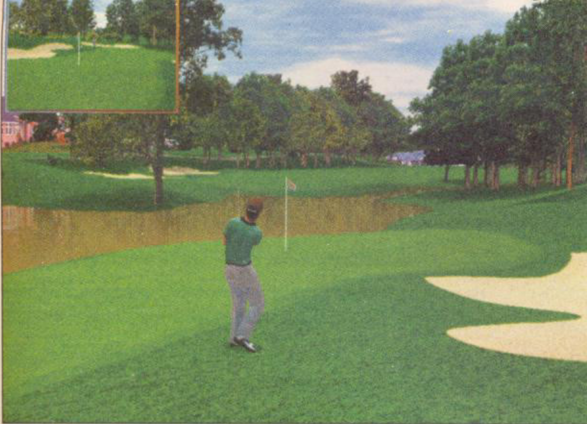
SOLO	MULTI
69%	71%

GRAFIK	73%
SOUND	70%
SPIELTIEFE	34%

Jack Nicklaus 6

Kurz vor seinem sechzigsten Geburtstag macht die amerikanische Golflegende das halbe Dutzend voll und leiht seinen Namen ein weiteres Mal einer Simulation des noblen Sports. Aber auch in Wort und Bild werdet Ihr Jack Nicklaus in dem Titel wiederfinden, sei es als allgegenwärtigen Tipgeber, herausfordernden Computergegner oder gar Euer Alter Ego selbst. Neben der Verwendung weiterer vorgefertigter Golfer dürft Ihr Euch auch Euren ganz persönlichen Charakter selbst zusammenbasteln. Wie gut Ihr mit dem Schläger zurechtkommt, könnt Ihr dann auf insgesamt sechs, wunderschön in Szene gesetzten, 18-Loch-Kursen (darunter vier nagelneue) unter Beweis stellen. Genreüblich stehen Euch dabei die drei Varianten Doppel-, Dreifachklick und Mausschwung zur Bewegung von Holz, Eisen oder Putter zur Verfügung. Ein gutes Dutzend Spielmodi, allesamt alte Bekannte für erfahrene PC-Golfer, sollten für ausreichend Abwechslung sorgen. Untermalt wird das Geschehen auf dem Rasen vom Raunen oder Klatschen der Phantomzuschauer und den Kommentaren zweier berühmter US-Sportreporter (die wie Nicklaus selbst auch in der deutschen Version im Original zu hören sind). Als kleines Schmankerl gehört zum Lieferumfang auch ein Kurs-Designer, mit dem Ihr Grüns, Fairways und Bunker nach Belieben anordnen könnt. *sf*

Minimum: P166, 16 MB RAM


Auf Wunsch bekommt Ihr in einem Fenster eine zweite Kameraperspektive zu Gesicht



GUT

Die Jack Nicklaus-Reihe kommt zwar ebenso wie ihr Namensgeber langsam in die Jahre, beide bürgen aber immer noch für Qualität. Mit diesem Golfspiel bekommt Ihr alles, was das Amateur- wie Profiherz begehrt, und selbst Ästheten kommen zu ihrem Recht. Trotzdem fehlt noch etwas Qualität und Quantität, um an den genialen Konkurrenten Links LS 99 heranzukommen.

Name ....Jack Nicklaus 6: ....Golden Bear Challenge
Genre ....Sportspiel
Hersteller .....Hypnos/Activision
Preis ....ca. 90 Mark
Multiplayer ...Seriell, IPX, TCP/IP



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
82%	83%

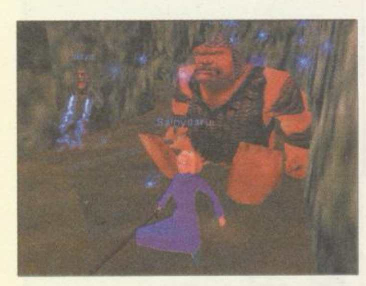
GRAFIK	86%
SOUND	75%
SPIELTIEFE	53%

Ever Geschichten

Die Welt von Norrath birgt viele Gefahren. Begleitet die Hochelfin Salnydaru auf Ihren unzähligen Abenteuern.



Drachen gibt es in unzähligen Varianten auf Norrath. Dieser ist eher einer der harmlosen.



Ungleiche Partner im Kampf gegen die Orcs von Highpass. Der Oger Yohan war eine wertvolle Hilfe.



Dieser Gate-Knoten steht in der Nord-Karana

Etwas nervös lehnte sie sich an den Baum und versuchte, sich ihre Unruhe nicht anmerken zu lassen. Tikki war nun schon seit fünf Minuten weg. Immer wenn einer ihrer Freunde unterwegs war, um das Gebiet nach Feinden zu durchkämmen, schien die Anspannung unerträglich. Niemand sagte etwas und diese Stille lag schwer auf den drei Abenteurern, die auf eine unversehrte Rückkehr ihrer Waldelfen-Freundin warteten. Salnydaru sah kurz zu Sonatine herüber. Konzentriert starrte er in die beginnende Dunkelheit. Einen Menschen als gleichwertigen Weggefährten anzusehen, wäre ihr zuvor niemals in den Sinn gekommen, doch dieser Paladin hatte viele uralte und durch ihre Kultur weitergegebene Sichtweisen verändert. Obwohl Sonatine nicht einer der auserwählten Rassen entsprang, besaß er all die herausragenden Eigenschaften, die man eigentlich nur bei Elfen fand. Anfangs mit Distanz und Argwohn betrachtet, hatte sie in ihm einen Freund gefunden, dem sie mehr vertraute als vielen ihrer eigenen Rasse.

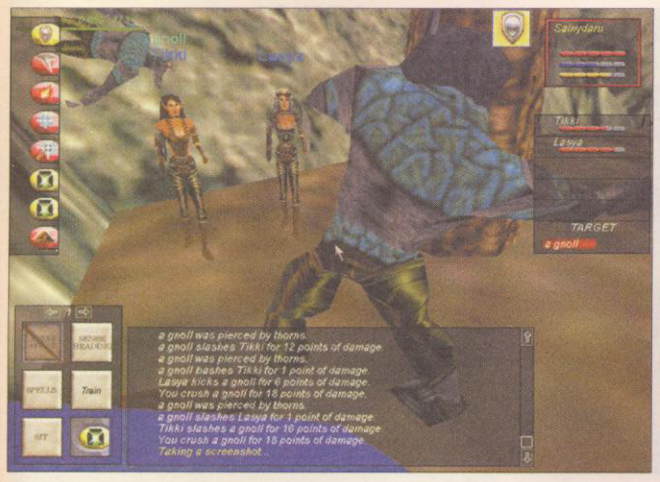
Ein Schrei durchbrach die Ruhe, und alle machten sich bereit. Nach wenigen Sekunden konnten sie Tikki ausmachen, die von mehreren Gnolls verfolgt wurde. Diese hundeähnlichen Geschöpfe besaßen im Gegensatz zu anderen Kreaturen Norraths eine, wenn auch beschränkte Intelligenz und lebten in gesellschaftlichen Strukturen, die trotz ihrer vermeindlichen Einfachheit nur schwer zu durchschauen waren. Die offensichtliche Feindschaft gab jedoch nur wenig Gelegenheit, um über kulturelle oder gesellschaftliche Aspekte nachzudenken. Diese pelzigen Biester beanspruchten das Land für sich und griffen ohne zu zögern an. Sonatine begab sich in Angriffsposition und hielt sein Schild schützend vor sich. Lasya hingegen wartete bereits mit gespanntem Bogen auf ihre Chance, den Pfeil abzufeuern. Tikki schlug einen Haken nach links, und die benötigte Lücke tat sich auf. Lasya zögerte nicht – ihr Geschoß traf den ersten Gnoll zielsicher in den rechten Oberschenkel.



Die Abenteurer können nur durch Zusammenarbeit im Highpass überleben

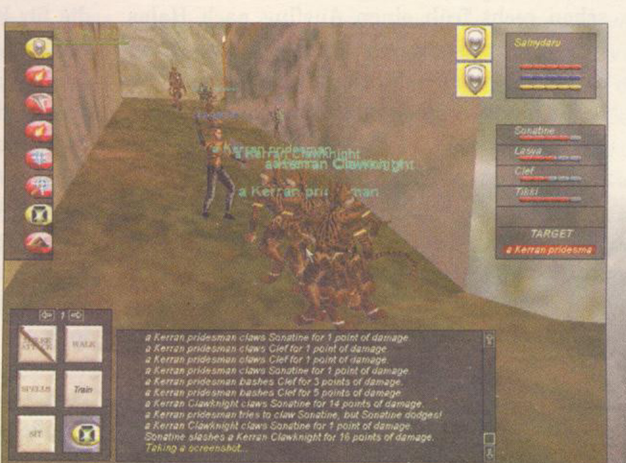
Von Schmerz gepeinigt viel er zu Boden, rappelte sich jedoch sofort wieder auf, um die Verfolgung fortzusetzen. Die Abenteurer waren bereit, die herannahenden Gegner in Empfang zu nehmen. Nur noch wenige Meter trennten Tikki von ihren

quest
aus Norrath



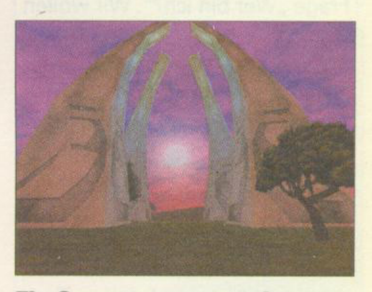
Die Gnolls sind nicht ganz so gefährlich wie die Orcs

Freunden. Plötzlich schlug der Flamepaw, ein magisch begabter Gnoll, mit seiner riesigen Pranke nach ihr. Die Krallen gruben sich durch die Lederrüstung tief ins Fleisch und die Waldelfin brach bewußtlos zusammen. Sonatine lief auf das Untier zu, das sich anschickte, einen letzten und entscheidenen Schlag auszuführen. Aus den Augenwinkeln konnte Salnydaru ausmachen, wie Lasya begann, sich zu konzentrieren. Ihre Hände beschrieben die magischen Zeichen. Fast augenblicklich durchströmte magische Energie Tikkis Körper. Sonatine wehrte den Schlag mit seinem Schild ab und hieb seinerseits zu, in der Hoffnung den Gnoll schnell außer Gefecht zu setzen. Doch der war schnell, so daß er ihm nur eine tiefe Wunde am Arm zufügen konnte. Die Attacke reichte aber aus, um von Tikki abzulenken. Sie war wieder bei Bewußtsein. Nur langsam kroch sie von dem Kampfgeschehen weg, während Lasya bereits den nächsten Zauber aussprach. Ihre Fähigkeiten in der Heilung waren begrenzt und konnten ihrer Freundin nur wenig helfen. Die einzige Möglichkeit war, die Gnolle zu töten. Salnydaru hatte bereits einen Wurzelzauber auf den Flamepaw ausgesprochen, der ihn für eine gewisse Zeit aufhalten würde. Sofort begann sie sich auf einen anderen Spruch zu konzentrieren. Rote Flammen entwichen ihren Händen. Als das Feuer den Gnoll traf, gab es eine riesige, ohrenbetäubende Explosion, die durch die zerklüftenen Berghänge noch verstärkt wurde. Fassungslos starrte Salnydaru zu ihrem Gegner, der nahezu unbeeindruckt weiterkämpfte. Sonatine wurde für einen kurzen Moment geblendet. Gerade rechtzeitig bemerkte er eine Bewegung und riß instinktiv sein Schild hoch. Der Gnoll traf mit voller Wucht das Schild und Sonatine wurde zurückgeworfen, begann zu taumeln und versuchte mit rudernen Armen das Gleichgewicht wiederzuerlangen. Das Biest folgte ihm und setzte erneut an. Doch der nächste Zauber schlug bereits ein und verletzte ihn diesmal schwer. Es roch nach verbranntem Fell. Er schien seine drohende Niederlage zu erkennen und machte Anstalten, sich zurückzuziehen. Doch niemand wollte ihm diese Gnade gewähren. Während Salnydaru einen weiteren Wurzelzauber sprach, rannte Lasya mit erhobener Axt auf den schwer verwundeten Gegner zu. Axt und Magie schlugen fast gleichzeitig ein. Doch noch immer war er nicht besiegt. Sofort setzte Lasya dem Gnoll nach und führte dabei mit großem Geschick ihre Waffe. Es reichte aus. Leblos sackte der Flamepaw in sich zusammen. Sonatine rappelte sich wieder hoch und schaute anerkennend zu der Waldelfin hinüber, die bereits den Körper nach Gegenständen durchsuchte. Salnydaru atmete schwer aus und setzte sich erschöpft zu Boden. „Das gibt es doch nicht.... „ rief Sonatine überrascht und mit einem Unterton von Angst aus. Tikki war verschwunden. *Sir Elric*

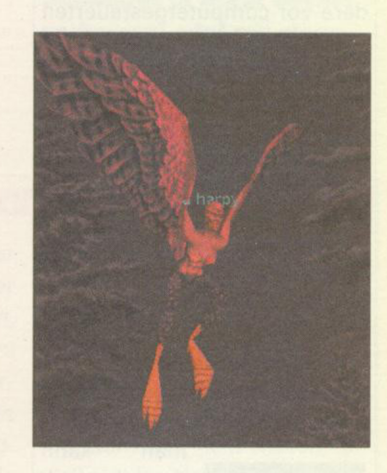




Diese riesige Statue steht in Everfrost und erinnert an die Giganten der Gegend



Ein Sonnenuntergang ist immer wieder ein beeindruckendes Erlebnis



Heldenhaft hielt Sonatine die Katzen auf, bis seine Freunde fliehen konnten

Ever

Reiseführer für ah

Wer ist wer? Was ist was? Monat für Monat gibt Euch dieser Reiseführer Antworten...

Oger oder Gnom?

Am Anfang eines Heldenlebens auf der Welt von Norrath steht die Frage „Wer bin ich?". Wir wollen dazu nicht groß Stellung beziehen, denn schließlich muß jeder selbst entscheiden, ob er Mensch oder Oger, Kleriker oder Krieger sein will. Nur ein Hinweis in dieser Sache sei gestattet: Es ist im spielerischen Sinne nicht gleichgültig, für welche Kombination aus Rasse und Klasse man sich entscheidet, denn Dunkelelfen, Trolle oder Oger sind etwa in den Städten der Menschen keine allzu willkommenen Gäste – insbesondere vor computergesteuerten Charakteren, den sog. NPCs, sollten sie sich in Acht nehmen, wenn sie dennoch die Reise dorthin wagen. Auch manche Professionen (wie etwa die des Necromancers) sind in einigen Gegenden geächtet, was für die betreffenden Spieler bedeutet, daß sie ebenfalls Vorsicht im Umgang mit NPCs walten lassen müssen. Daher wird noch während der Charaktergenerierung angegeben, welchem Schwierigkeitsgrad die gewählte Spielfigur entspricht – man kann dann also noch rechtzeitig Korrekturen vornehmen...





Oger und Gnom: Not kennt kein Gebot



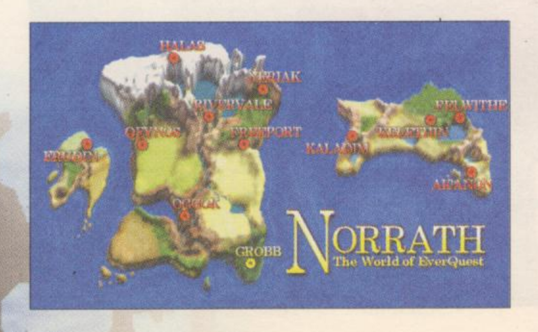
Qeynos Hold, die Bank der Stadt, hat Tag und Nacht geöffnet

Wenn man sich die Aufgabe gestellt hat, eine so umfangreiche und vielfältige Welt wie Norrath zu beschreiben, dann kann man dies nur in kleinen Häppchen über einen langen Zeitraum hinweg tun. Wo also beginnen? Wir haben uns dafür entschieden, die Westküste des Inselkontinents Antonica als Ausgangspunkt zu wählen, da hier in der Stadt Qeynos besonders viele Spieler ihr Dasein beginnen. Zudem ist die Druiden- und Rangersiedlung Surefall Glades nicht weit, und man kann auch schon recht früh einen Ausflug nach Halas wagen, der Stadt der Barbaren mitten in den Schneewüsten des Nordens. Folgt uns also in die faszinierende und wunderbare Welt von Everquest...

Die Klerikergilde Temple of Life in North Qeynos – von außen...



...und innen



QEYNOS

Qeynos ist eine der größten Städte Norraths und wird von Menschen bzw. Halbelfen bewohnt. Gelegentlich stößt man in der Siedlung und ihrer näheren Umgebung auch auf Angehörige anderer Rassen, doch handelt es sich bei diesen Zeitgenossen stets um Zugewanderte. Die Stadt selbst besteht aus zwei Zonen (North & South Qeynos), genaugenommen müßte man jedoch auch noch das nördlich gelegene Surefall sowie die Kanalisation im Untergrund des Ortes dazuzählen.

Doch richten wir den Blick zunächst auf das eigentliche Qeynos: Im Süden haben sich zahlreiche Gilden angesiedelt – die der Krieger etwa, der Barden oder der Paladine. In der Hall of Sorcery treiben sich Magier verschiedener Profession herum. Diese Gilden sind natürlich immer die erste Anlaufstation eines neuen Bürgers, da sich hier die NPCs versammeln, die für Fortkommen und Karriere eines Norrathers entscheidend sind, nämlich Skill-Trainer, Zauberspruch-Verkäufer und manchmal auch verschiedene Waffenhändler.

Es gibt jedoch noch andere wichtige Einrichtungen wie z.B. die Bank „Qeynos Hold" (nahe der „Hall of Sorcery" gelegen), wo man Geld und wertvolle Gegenstände deponieren kann, den Hafen, von wo aus Schiffe nach Erudin gehen, und natürlich die Händler, die teils auf Marktständen, teils in festen Läden ihre Waren feilbieten. Freilich verlangen diese offiziellen Kaufleute manchmal geradezu astronomische Preise, weshalb es sich empfiehlt, seine Ausrüstung entweder von erschlagenen Gegnern zusammenzuklauben, oder

quest

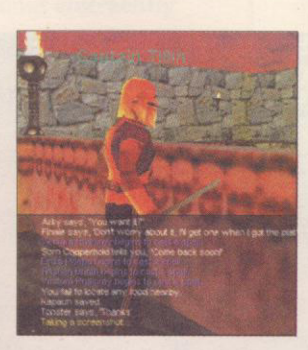
nungslose Abenteurer

sie bei anderen Spielern einzukaufen. Selbstgefertigte Klamotten aus Lederflicken (Patchwork), wie sie von einigen Everquest-Bürgern angefertigt werden, sind z.B. fast so gut wie eine Lederrüstung – aber sehr viel billiger. Oft bekommt man Hosen oder eine Tunika aus Patchwork schon für zwei bis vier Goldstücke.



Die gut versteckte Diebesgilde haben bestimmt noch nicht viele Spieler gesehen...

Auch in North Qeynos gibt es einige Gilden (u.a. Kleriker oder Monks) sowie ganz in der Nähe des Stadttores den Laden des Kramhändlers Sneed Galliway – erste Anlaufstation für Abenteurer, die ihre Kriegsbeute verkaufen oder sich neu mit Lebensmitteln und anderen Utensilien ausrüsten wollen. Rogues, die auf der Suche nach ihrer (versteckten) Gilde sind, sei übrigens ein kleiner Hinweis gegeben: Um die Diebe aufzutreiben, sollte man eine bestimmte Kneipe ganz genau unter die Lupe nehmen!



Captain Tillin in der Kriegergilde Hall of Steel. Ihm könnt Ihr einen speziellen Gefallen tun...

Der nördliche Teil von North Qeynos gehört nicht mehr zum eigentlichen Stadtgebiet, sondern ist ein Freilandareal, in dem es von niedrigstufigen Monstern (Ratten, Schlangen und dergleichen) nur so wimmelt – die ideale Trainingsarena für Charaktere von Level 1 bis 3 also. Doch Vorsicht: Es gibt hier auch stärkere Widersacher (z.B. Decaying Skeletons, Gnoll Pups oder ab und zu gar ein Zombie), an die man sich nicht gleich zu Anfang heranwagen sollte, jedenfalls nicht im Alleingang. Ein nach Norden führender Weg bringt den Wanderer schließlich an die „Zonengrenze" zu Qeynos Hills, ein Gebiet, das im nächsten Heft zusammen mit Surefall Glades näher beleuchtet werden soll... *Kapaun*



Qeynos bei Nacht...



Ein Decaying Skeleton (wie es nachts auch jenseits des Stadttores in North Qeynos vorkommt) wird mit einem Feuerball beschossen...

Kleines Lexikon der EQ-Begriffe

binden: einen Charakter per Zauberspruch mit einer bestimmten **Zone** in Everquest verknüpfen, so daß er im Todesfalle dort wieder neu „geboren" wird.

connen: abgeleitet von „consider" – einen potentiellen Gegner vorher auf seine Stärke hin abschätzen. Zu diesem Zweck gibt es einen Extra-Knopf, so daß das Connen sehr fix vonstatten geht.

Faction: es gibt in Everquest sehr viele verschiedene Interessengruppen (Factions) unter den NPCs. Zu jeder dieser Gruppen habt Ihr als Spieler ein positives oder negatives Verhältnis, das sich je nach Euren Handlungen auch verändert.

gaten: „Gate" (Tor) ist ein Zauberspruch, der sehr vielen Magiern das Leben erleichtert, indem er sie aus heiklen Situationen herausteleportiert und an ihrem Startpunkt (s.a. **binden**) wieder materialisieren läßt.

Tank: Die großen, dicken Krieger nennen sich im EQ-Jargon auch „Tanks" – Kommentar überflüssig...

Train: Ein sehr unangenehmes Phänomen, das vor allem in Dungeons auftritt. Wenn ein tief im Dungeon steckender Charakter nämlich plötzlich merkt, daß der Gegner, den er gerade bekämpft, doch etwas stärker ist als er, wird er zumeist flüchten und versuchen, lebend den Ausgang des Verlieses zu erreichen. Sein Gegner verfolgt ihn natürlich, und die meisten anderen Gegner/Monster, an denen der Charakter auf seiner Flucht vorbeikommt, werden ihn ebenfalls verfolgen, so daß er einen ganzen Zug (Train) voller Feinde hinter sich herzieht, die dann in den oberen Bereichen des Dungeons, wo sich weniger starke Spieler-Charaktere aufhalten, ein furchtbares Gemetzel anrichten.

Treehugger: wörtlich übersetzt „Baumschmuser" – abfällige Bezeichnung vieler Spieler für Druiden. Was die meisten dieser Spötter wohl nicht wissen, ist, daß sich Druiden mit einem Zauberspruch sogar in einen Baum verwandeln können...

Zone, zonen: Everquest ist in viele, deutlich voneinander abgegrenzte Zonen eingeteilt. Das Überwechseln von einem Bereich zum nächsten entspricht einer Teleportation und wird von den Spielern „zonen" genannt.

Team intim

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
Ralf Müller – Strategie, Wirtschaft	Immer noch **Star Trek - Birth of the Federation,** weil ich so gerne endlos auf Testversionen warte.	**Heroes of Might and Magic III -** weil man ab und zu mal nostalgisch sein darf. Zumal bei so einem Geniestreich!	**Ancient Evil**, weil ich Diablo liebe. Und weil ich es hasse, wenn jemand das Spielprinzip schlecht kopiert!	...ließ ich das Auto mal Auto sein und begab mich an einen geheimen Urlaubsort. Also - Fußgänger sind auch nicht besser als Autofahrer...
Thomas Ziebarth – CD-Produktion	**Hardtruck - Der LKW-Raser,** weil ab fünf Tonnen der Spaß erst beginnt.	**Sports Car GT,** weil selbst schon die Demo das realistische Potential dieses Spiels vermittelt. Schaut´s Euch mal an...	**Zuviel Strategie** und viel zu wenig Sims...	...wird´s endlich Sommer...
Maik Wöhler – Strategie, Simulation Rollenspiele	**Kingpin,** weil die Demo schon viel verspricht und die Final sogar Half-Life übertrumpfen könnte. Unterwelt ich bin bereit!	**Everquest,** weil es immer wieder Neues zu entdecken gibt.... auch immer wieder neue Arten zu sterben. Aber der nächste Level kommt bestimmt - irgendwann...	**Yoot Tower**, weil es selbst nichts für Nostalgiker ist. Dann spiele ich schon lieber das Original oder schwelge in Erinnerungen.	...versuche ich nun meine spärliche Freizeit zwischen Everquest und Jagged Alliance 2 aufzuteilen. Das Leben kann schon verdammt hart sein...
Stephan Freundorfer – Geschicklichkeit, Sport, Strategie, Action	**E3,** weil auf DER Messe der elektronischen Unterhaltung dieses Jahr 1900 Spieletitel zu bestaunen sein sollen. Wie mach' ich das nur in 3 Tagen?	**Expendable,** weil es zum Schwitzen anregt und damit die Poren reinigt. Ja, Leute, so hält man auch in meinem Alter die Haut noch zart & geschmeidig	**South Park,** weil es bei aller Liebe zu Cartman und seinen Freunden nach kurzer Zeit wirklich massiv an den Nerven zerrt. Ich hasse Truthähne!	...buhlten diesen Monat mit Biergarten und Half-Life zwei Abendbeschäftigungen um meine Gunst. Im Übermaß macht übrigens beides dusselig...
Chris Peller – Action Action-Adventure Geschicklichkeit	**Kingpin,** weil ich nach der genialen Demo unbedingt weiterspielen MUSS. Was für ein fantastischer Shooter!	**Street Wars,** weil das Spielprinzip von Constructor entscheidend verbessert wurde.	**South Park,** weil man aus dieser kultigen Thematik viel mehr hätte machen können. In dieser Form ist der Shooter auf Dauer einfach nur öde.	...fröne ich in der Freizeit meiner Konsolenleidenschaft und hüpfe mit Gex durch die Medienwelt, um diese hübsche Agentin zu retten.
Fritz Effenberger – Strategie, Wirtschaft	**Warzone 2120.** Wenn das Sequel denn so heißt. Insgeheim träume ich davon, dann auch in Warzone über Schiffe und Raketen zu verfügen wie in TA.	**Street Wars,** weil es ein echter Überraschungshit wurde. Verbrechen lohnt sich!	**Yoot Tower**. Das war ja wohl die unnötigste Klassiker-Neuauflage seit langem. Dann lieber Master of Orion 1 oder Pirates.	...muß ich zur Zeit meine schleichende Echtzeitstrategievergiftung mit gezielten feierabendlichen Half-Life Multiplayergefechten behandeln.
Joe Nettelbeck – Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	**Might & Magic VII -** schon deshalb, weil ich endlich das eingebaute Kartenspiel zocken will!	Immer noch **Everquest,** weil mein Druide Kapaun schließlich doch herausgefunden hat, wo die Necromancer-Gilde in Qeynos ist.	**Ancient Evil**, weil der allererste Eindruck eines möglicherweise netten „Diablo"-Clones so grausam enttäuscht wurde.	...habe ich jetzt meine neueste Telefonrechnung bekommen. Schön, daß es bald Urlaubsgeld gibt...

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir wieder Charts – und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien.
So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat einträchtig abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	Half-Life (dt. Version)
2.	Everquest
3.	Warzone 2100
4.	Heroes of Might&Magic 3
5.	Kingpin Demo
6.	Airline Tycoon First Class
7.	Jagged Alliance 2
8.	Thief
9.	Railroad Tycoon 2 - Add-On
10.	Street Wars

POWER PLAY









Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im März sind:

Jakob Lenfers
Theodor-Heuss-Alee 24
53773 Hennef

Manfred Huber
Heiglhofstr. 75
81377 München

Dennis Büsing
Sielkamp 42
38112 Braunschweig

Rupert Meier
Oberperfall 1
83549 Eiselfingen

Gottfried Wieder
Kleinfeldstr. 16
94148 Kirchham

Die neuen Leserscharts

Ihr habt die Wahl!

Unsere eigenen Redaktionscharts drücken wir Euch ja jeden Monat aufs Auge, aber bestimmt seid Ihr hin und wieder mal anderer Meinung, stimmts? Na bitte, ab sofort könnt Ihr uns die Leviten lesen, indem Ihr eine Postkarte an die untenstehende Adresse richtet oder uns eine E-Mail schreibt. So oder so müßten dort Eure drei momentanen Lieblingsspiele vermerkt sein – die Reihenfolge ist dabei egal, denn jede Nennung bekommt ungeachtet ihrer Position eine Stimme. Also, dann frisch ans Werk, schwingt die Feder oder die Tastatur und addressiert Eure Meinung an:

WEKA Consumer Medien
Power Play
Kennwort Charts
Gruber Str. 46a
D-85586 Poing

E-Mail: powerpost@wekanet.de

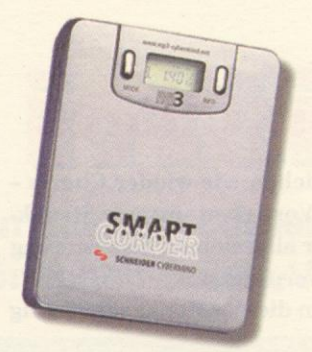
MP3-Player, Plasma-Display & Surfstation

Schneider is back

In den 80er und Anfang der 90er Jahre versuchten die Schneider Rundfunkwerke, sich im turbulenten PC-Markt zu etablieren. Nun versuchen es die Schwaben über ihren Ableger „Schneider Cybermind Systems" mit trendy PC-Produkten. Auf der CeBIT gab es auch gleich drei Neuentwicklungen zu bewundern: Einen MP3-Player, ein dünnes Plasma-Display und eine Internet-Surfstation fürs Wohnzimmer.

Smartcorder heißt der digitale Wegbegleiter, der in seinen 32 MByte RAM-Speicher maximal 60 Minuten Musik im MP3-Format speichert. Bevor es auf die Piste geht, muß man die Musikdaten per Linkkabel vom PC aus überspielen. Wer MP3-Lieder besserer Qualität (höhere Sample-Rate) verwendet, halbiert die Spielzeit in etwa. Dies läßt sich durch den Einsatz von Smart-Media-Cards ausgleichen. Wieviel diese Zusatzkarten mit 16 oder 32 MByte Kapazität kosten werden, verriet Schneider noch nicht – bei anderen Herstellern sind schon einige hundert Mark fällig. Einzig der Preis des Smartcorders wurde bekannt gegeben: Exakt 399 Mark sind für das erschütterungsunempflindliche Hörelebnis fällig. Bestellen läßt sich der winzige Flachmann im Internet unter WWW.MP3-CYBERMIND.NET

Messebesucher dürften an manchen CeBIT-Ständen große Augen bekommen haben, denn zuhauf dominierten übergroße Flachbildschirme die Standoptik. Bei genauerer Nachfrage winkten die Hersteller oft ab, denn bei Preisen jenseits der 30 000 Mark erwartete keiner ernsthaftes Kaufinteresse. Nicht so Schneider, die nun den PC- und TV-Fans ein großformatiges Plasma-Display nahelegen wollen. 42 Zoll oder 1.06 Meter (!) erreicht die Bilddiagonale des **Surfscreen**. Ob herkömliches TV-Format oder 16:9-Darstellung oder typische PC-Auflösung,



Nicht nur für Jogger: Der Schneider Smartcorder besitzt keine beweglichen Teile, sondern ruft die digitale Musik aus dem Speicher ab

das Gerät beherrsche eine breite Palette gängiger Videosignale. Dank der Plasma-Technik sei Surfscreen zudem unempfindlich gegen magnetische Störungen. Stromsparschaltung, Infrarot-Fernbedienung, On-Screen-Menü und ein 160 Grad weiter Betrachtungswinkel mache das Gerät Wohnzimmertauglich. Der Einstiegspreis für das Heimkino: 16999 Mark.

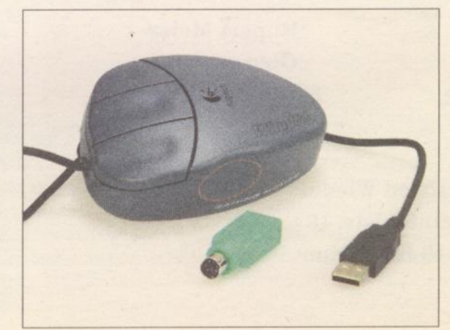
Für 3000 Mark mehr gibt es den Surfscreen mit Multimedia-Zusatzausstattung: Eingebaute Lautsprecher, integrierter Dolby ProLogic Surround Sound und ein serienmäßiger TV-Tuner machen aus ihm ein Output-Center für TV und PC. Ideal ergänzt würde der Surfscreen durch die **Surfstation**, ein zur Settop-Box umfunktionierten PC. Das Grundmodell JNT verbindet das Internet (via 33.6k-Modem und Telefondose) mit der Stereoanlage (integrierter MP3-Player). Browsen, E-Mail-Funktion und Fernbedienung sind beim Grundpreis von 699 Mark enthalten. Für 200 Mark Aufpreis gibt es die JNT-Variante Memory, die mit 56k-Modem und einer 4GByte-Festplatte aufwartet. Für 1200 Mark erhält man die JNT Fun mit der ATI Rage Pro-Grafikkarte (AGP) und CD-Player. Wer noch mehr Richtung Multimedia-PC tendiert, erwirbt für 1800 Mark die JNT Vision: Pentium-350-Prozessor, 64 MByte Speicher, 8 GByte Festplatte und DVD-Player stecken zusätzlich in der flotten Box. Damit läßt sich vom Anrufbeantworter bis zum Spielfilm alles digital abspulen – und das bequem vom Sessel aus. *rm*

Logitech Wingman Gaming Mouse

Die Maus für Zocker

Für Spieler gibt es Joysticks, Pedale, Lenkräder, Gamepads und sogar spezielle Tastaturerweiterungen. Aber ansonsten dürfen wir uns bei klickintensiven Windowsspielen oder in rasanten Ego-Shootern mit der zähen Standardmaus herumärgern. Logitech und Saitek hatten nun zeitgleich ein Einsehen und stellten auf der CeBIT spezielle Gaming-Modelle des rollenden Eingabegerätes vor. Die Logitech Wingman Gaming Mouse basiert auf dem bewährten, von Spielern geschätzten Pilot-Design mit drei Tasten. Die Maus wurde nicht nur farblich geändert, sondern auch im Innern getunt: Eine extrem hohe Übertragungsrate sorgt dafür, daß die Maus den PC viel häufiger über ihre exakte Position und ihren Tastenstatus informiert. Wer sie via USB-Schnittstelle anschließt, kann einem Spiel mehr als 120 Impulse pro Sekunde übermitteln – ideal für gewisse Ego-Shooter, die im Turbo-Modus gespielt werden. Am PS/2-Port sorgt die MouseWare-Software sogar für 200 Impulse pro Sekunde – das ist fünfmal schneller als eine übliche PC-Maus. Geübte Actionfans machen aus so einem technischen Vorteil ein paar Frags mehr pro Mehrspielerrunde. Der Daumen wird durch eine Gehäusekerbe gestützt. Außerdem läßt sich die Gaming Mouse stundenlang ohne Aussetzer hochpräzise bewegen, da man ihr einen deutlich schwereren Mausball spendierte. Inklusive Software und dem Actionspiel Shogo von Monolith wird Logitechs Spielermaus im Fachhandel 79 Mark kosten.

Einen leicht anderen Weg schlägt Saitek mit der GM1 Game Maus ein. Das 2-Tasten-Modell hat ein Scrollrad zwischen den Tasten und einen gewöhnungsbedürftigen Coolie Hat an der linken Gehäuseseite (nichts für Linkshänder). Somit lassen sich direkt von der Maus aus vier Spezialfunktionen eines Spiels aktivieren, sofern die Tasten entsprechend belegt werden können. Dank USB-Anschluß verkürzen sich auch bei der GM1 die Reaktionszeiten, allerdings bei weitem nicht so ausgeprägt wie beim Wingman. Weitere Feinarbeit leistete Saitek beim Druckpunkt der Tasten und beim Gleitverhalten der Kugel. Kostenpunkt: Knapp 60 Mark. *rm*



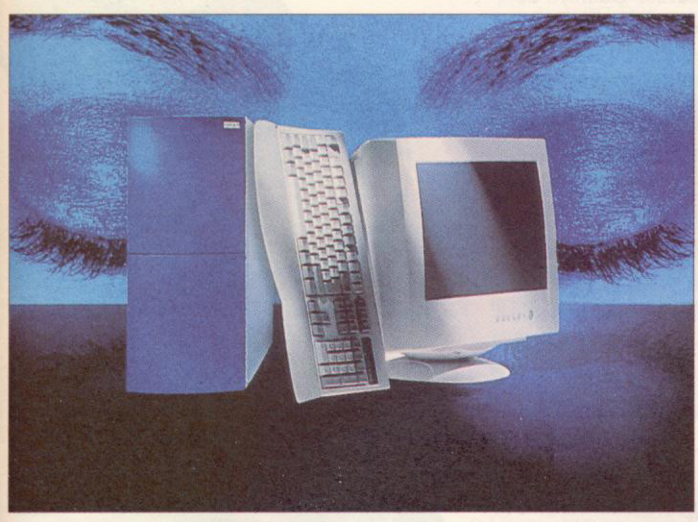
Vorsprung durch Technik: Die Logitech Wingman Gaming Mouse verschafft Spielern schnellere Reaktionszeiten und eine präzisere Steuerung.



Comtech Design Line

Bunte PCs

Apple hat mit seinem iMac-Comeback Farbe in den grauen Computeralltag gebracht. Damit diese neue Frische nicht nur der Macintosh-Gemeinde vorbehalten bleibt, hält nun das Waiblinger Computer-Handelshaus Comtech mit seiner PC Design Line dagegen: TechnoBlue heißt das erste Modell. Die Laufwerke und Schalter des Systems finden sich hinter der zweiteiligen, farbigen Frontklappe. Neben der außergewöhnlichen Optik wird moderne Technologie geboten: Je nach Kundenwunsch werden Pentium-III-Prozessoren bis 500 MHz oder AMD K6-3-CPUs (2.248 Mark) eingebaut. Mit 17-Zoll-Monitor und 400-MHz-Celeron kostet das System 1699 Mark. *rm*

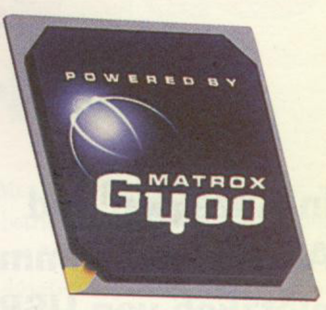


Blaues Wunder: Weder Big Blue noch Silicon Graphics bringen dieses blaue Prachtstück auf den Markt, sondern der Waiblinger PC-Bauer Comtech

Matrox kündigt den G400 an

Fast fotorealistisch

Seine sechste Grafikchipgeneraton stellte der kanadische Hersteller Matrox auf der CeBIT mit dem G400 vor. Seine technischen Daten: 256-Bit DualBus-Architektur, 128 Bit Speicherschnittstelle, Support von bis zu 32 MByte Synchronspeicher und ein 3D Rendering Array Prozessor. Besonders stolz sind die Matrox-Ingenieure auf hardwareseitige Funktionen für ausgefeiltes Bump Mapping, Stencil Buffering und Anisotropic Filtering. Auch bei den Texturing-Funktionen (Stichwort Vibrant Color Quality2) legte der Matrox-Chip gewaltig zu. Wer als Programmierer die neuen G400-Grafikfunktionen gezielt einsetzt, erhält annähernd fotorealistische Oberflächen. Dank eines 300 MHz DAC seien flimmerfreie Auflösungen bis 1600 x 1200 Bildpunkten bei 16,7 Millionen Farben kein Problem. Wieviel 2D- und 3D-Performance das AGP-Board (2X, 4X) unter Windows und im realen Spielegeschehen liefern wird, kann erst der für Sommer zu erwartende Praxistest zeigen. Dann erst wird Matrox den Verkaufspreis der G400-Karte verkünden. *rm*



Wunderchip G400: Intern arbeitet der Matrox-Baustein mit 256 Bit und extern mit 128 Bit Datenbus.

Die Maus lernt sehen

IntelliMouse Explorer

Die Achillesferse der Computermaus ist der Mausball mit zugehörigen Führungsrollen, der magisch jedes Staubkorn auf dem Schreibtisch anzuziehen scheint und sich selbst damit verstopft. Schon seit langem gibt es eine Lösung für dieses Problem: die optische Maus. Vor allem an Unix-Workstations zu finden, konnte sich das Prinzip aber nie durchsetzen. Es erforderte spezielle, reflektierende Mauspads, die ihrerseits zum Verschmutzen neigten, was zu neuen bzw. denselben Problemen führte. Jetzt veröffentliche Microsoft Pläne für eine neuartige optische Maus. Auf ihrer Unterseite nehmen mit Rotlicht operierende Sensoren 1500 Schnappschüsse pro Sekunde von der Unterlage auf – wohlgemerkt, jeder Unterlage außer Glas oder Spiegel. Die Bordelektronik verarbeitet das zu einer Standort- und Bewegungsbestimmung, die über zehnmal so schnell und so präzise sein soll wie die von herkömmlichen Mäusen. Der Hauptvorteil der IE Mouse liegt aber zweifelsohne im Wegfall der problemträchtigen Mausballmechanik. Äußerlich lehnt sich die neue Rotlichtmaus der bisherigen Intellimouse mit Mousewheel an, wenn auch mit etwas schlankeren Kurven. Als Zusatzgimmick spendiert Microsoft



zwei zusätzliche Buttons an den Gehäuseseiten. Das könnte nicht nur für Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen von Vorteil sein. Spieler werden sich gerade bei actionreichen Multiplayergefechten über die Möglichkeit freuen, mit dem kleinen Finger nachzuladen oder die Waffe zu wechseln. *fe*

DMX-Soundsystem

Druck auf den Ohren

Mächtig Bums habe das Soundsystem DMX, versprach Terratec Electronic auf der CeBIT. Das günstige 280-Mark-PCI-Board überzeuge durch zwei hochwertige Audio-Ausgänge, digitale Ein- und Ausgänge, DirectSound Hardware-Beschleunigung und 64stimmigen Wavetable. Zum Thema 3D-Sound sei DMX kompatibel zu A3D, EAX, DirectSound und Sensaura 3D. Einen digitalen Gameport besitzt das Board ebenso wie zwei entkoppelte Anschlüsse für CD-Audio (z.B. Brenner und Laufwerk). Außerdem läßt sich die Karte nachträglich per optionalem Radio-Modul und Wavetable-Modul erweitern. *rm*



Kontaktfreudig: Viele Schnittstellen finden sich in Terratecs DMX-Soundsystem

Bergeweise

Der Universal Serial Bus

In Anzeigen und Angeboten wimmelt es plötzlich von USB-Geräten. Was für eine Technik steckt dahinter, was bringt sie und was taugt die USB-Hardware, die uns jetzt so bergeweise angeboten wird?

Spätestens seit der CeBit ist klar, daß der Nachfolger der seriellen Schnittstelle, der Universal Serial Bus (USB), das Regiment übernommen hat. Es kommt praktisch kein neues PC-System mehr auf den Markt, ohne bereits USB-Buchsen nach außen zu führen. Gleichzeitig werden Messen, Werbung und Publikationen mit passenden USB-Geräten überhäuft, deren Qualität vom Verbraucher noch gar nicht klar erkennbar ist. Seitens der Industrie wird kräftig für das Ende des Kabelsalates, für einfachsten Anschluß und simple Handhabung geworben. Da die Industrie viel verspricht – zum Beispiel stabile Betriebssysteme – haben wir die erste Welle der USB-Schwemme etwas genauer unter die Lupe genommen (siehe Folgeseiten). Doch zunächst für alle, die sich noch nicht so intensiv mit diesem Thema beschäftigt haben, ein kurzer Diskurs über diese neuartige Verbindungstechnik.

USB-FEATURES

- USB-Hubs erlauben eine sternartige Verdrahtung
- 127 Geräte pro Port sind anschließbar
- Stromversorgung der Peripherie bis 500mA möglich
- Der maximale Datentransfer erreicht 12 Mbit/s
- Es sind 8 Sub-Kanäle à 1,5 Mbit/s möglich
- Die maximale Kabellänge beträgt 5m
- Wechsel der betriebsbereiten Geräte möglich (hot-swapping)
- Automatische Erkennung angeschlossener Geräte
- USB-Kabel/Stecker/Buchsen/Hubs sind standardisiert

Was ist USB?

Jahrelang haben sich PC-Betreiber mit seriellen und parallelen Schnittstellen und einer lausigen Datenübertragungsrate herumgequält. Deshalb entschloß sich die PC-Industrie, ein neues, möglichst billiges Übertragungssystem einzuführen, welches viele Peripheriegeräte der mittleren und unteren „Bandbreite" gleichzeitig mit dem PC verbinden soll. Gedacht wurde an Tastatur, Maus und Modem. Aus Kostengründen blieb es bei der relativ langsamen, seriellen Übertragungsweise, bei der ein Datenbit nach dem anderen auf die Reise geschickt wird. Um dennoch einen halbwegs guten Datendurchsatz zu erzeugen, werden Spezialkabel verwendet, deren max. Kabellänge auf fünf Meter begrenzt werden muß.

Erreicht wird eine maximale Datenübertragungsrate von 12 Mbit/s (= 1,5 MByte/s). Das ist im Verhältnis zum alten seriellen Standard (V24: 115 kbit/s) sehr ordentlich, reicht aber nur für profane Geräte wie Tastaturen und Mäuse aus. Wer glaubt, alle denkbaren Geräte damit versorgen zu können, liegt falsch oder stammt aus einer Marketingabteilung. Jene scheinen wohl in manchen Unternehmen dafür gesorgt zu haben, daß datenintensive Produkte wie digitale Videokameras, Scanner und Festplattenmit USB-Anschluß versehen werden. Diese Entwicklung ist teilweise unsinnig, denn solche Datenaufkommen lasten den USB-Kanal völlig aus. Wer dabei noch Maus und Tastatur via USB ansteuert, wird ab und an Aussetzer erleben wie wir sie in den frühen Windows-Tagen erdulden mußten. Der technische Fortschritt durch USB relativiert sich also bei allzu euphorischem Einsatz von Peripherie. Manche PC-Komponenten (zum Beispiel Laufwerke und Brenner) sind also nach wie vor besser an Schnittstellen wie Ultra IDE (33MByte/s), Ultra3 SCSI (80 MByte/s) oder gar Fiber Channel (bis zu 400 MByte/s) aufgehoben. Die Marketing-Mär vom kostengünstigen USB müssen wir leider auch relativieren: Wer in seinem „alten" System die USB-Chips und den Bus noch nicht auf dem Motherboard sitzen hat, kann es per USB-PCI-Karte nachrüsten (von CMC für knapp 80 Mark). Aber jeder USB-Eigner, der diese Technik auch nutzen will, müßte sich dafür erst einmal neue Peripheriegeräte kaufen: Maus, Tastatur, Gamepad, Joystick, Web-Cam, Lautsprecher oder sogar digitaler Fotoapparat wären da denkbar. Grund genug, sich vorher einige



Eingabegeräte verändert die PC-Peripherie



Gedanken zu machen. Zum Beispiel, ob er denn auch Windows 98 betreiben oder installieren will. Es ist momentan das einzige Betriebssystem, das einen 100prozentigen USB-Support gewährleistet. Windows 95 konnte durch einen solchen zwar ergänzt werden, lief aber nicht ganz so problemlos. Peripherie-Hersteller Boeder weist sogar deutlich darauf hin, daß seine USB-Produkte gezielt für Windows 98 entwickelt seien. Bei Novell-, NT- oder Linux-Servern fehlt der USB-Support noch völlig, was aber bei einem Server zu verschmerzen ist. Weniger verständlich: Auch NT-4-Workstations verzichten auf USB!

Ein großer Vorteil beim USB liegt darin, daß pro Gerät kein eigener Interrupt (IRQ) benötigt wird. Der USB-unterscheidet bis zu 127 Geräte. Und pro PC wären also mehrere Ports realisierbar. Doch so viele Geräte könnten gar nicht gleichzeitig über den USB-Kanal mit dem PC Daten austauschen. Außerdem würde eine solche Gigantomanie in einen ebenso gigantischen Kabelsalat ausufern. Serienmäßig haben die aktuellen PC-Systeme ohnehin meist nur zwei USB-Anschlüsse. Wer also mehrere Geräte dranhängen will, braucht wie beim Netzwerk einen Hub, der den Port in weitere Anschlüsse durchschleift und den Datenstrom managt. Ein Hub mit 4 Ports kostet um die 100 Mark. Es gibt sie als eigenständige Boxen oder etwas eleganter in Monitore oder Tastaturen integriert. Wer also den Totalumstieg wagt, kann dafür locker über 1000 Mark ausgeben.

USB in der Praxis

Um zu klären, was USB dem Spieler bringt, haben wir uns die ersten erhältlichen USB-Geräte besorgt und in der Praxis getestet. Darunter waren Joysticks, Kameras, Gamepads, Lautsprecher, A/D-Wandler und Hubs. Wir unterzogen diese Seriengeräte, die bereits im Handel zu haben sind, einem Einzeltest – und zwar an einem **PII/233 mit ASUS P2L97-S-Mainboard** und natürlich **Windows 98**. Absichtlich kommt somit ein etwas älterer Rechner zum Einsatz, um die Kompatibilität zu überprüfen. Die Testergebnisse findet Ihr auf den folgenden Seiten.
Doch unser erstes Ziel lautete, alle verfügbaren Testgeräte auf einmal anzuschließen. Und tatsächlich gelang es uns – vollautomatisch wurde die gesamte, angeschlossene Peripherie erkannt. Sogar die sieben (!) Joysticks wurden auf Anhieb erkannt. Doch wird das auch bei den Spielen klappen? Wir warfen prompt Falcon 4 an und erlebten die erste böse Überraschung: Obwohl die Sticks im Falcon-Menü anwählbar waren, wurden sie im Spielbetrieb ignoriert! Also wechselten wir zu Descent 3 (Demo), da ja schon Descent 2 mit zwei Joysticks spielend fertig wurde. Doch bereits bei der Stickauswahl im Setup kam es zum Absturz. Also klemmten wir sechs Joysticks ab und versuchten erneut unser Glück. Und siehe da, beide Spiele funktionierten. Doch ein 2-Stick-Betrieb wollte uns nicht gelingen. Eine klare Niederlage für USB, verursacht allerdings von der Spielesoftware, die einen solchen Betrieb (noch?) nicht supportet.
Einen weiteren Mangel entdeckten wir bei den Joysticks Boeder P20 und Saitek Cyborg 3D. Als Gameport-Stick waren beide Modelle programmierbar. Die USB-Varianten sind es nicht! Hier bekommt der Kunde weniger Leistung für fast das gleiche Geld. Nach Aussagen von Saitek wird ein solches Programm gerade entwickelt, Boeder hält programmierbare Sticks nicht mehr für nötig, da die Spiele wahlfreie Tastaturbelegungen zulassen. Doch bei welchem Flugsimulator kann eine Sticktaste so programmiert werden, daß nacheinander Flares und Düppel ausgeworfen und das ECM 5 eingeschaltet werden? Außerdem tritt Thrustmaster mit dem Fusion Game Pad den Gegenbeweis an: Brauchbare Programmieroberfläche und -fähigkeiten zeichnen dieses Pad aus – und es kann an den Gameport wie auch an USB angeschlossen werden.
Fazit: Der USB-Bus hält einigermaßen, was er verspricht. Aber nicht jedes USB-Gerät macht zwangsläufig Sinn. Vor allem bei USB-Joysticks mag noch keine richtige Freude aufkommen. Interessanter klingen da schon die Ankündigungen von speziellen USB-Spiele-Mäusen (siehe Hardware-News), die höhere Präzision und Reaktionsschnelle versprechen. Sound, Video und Massenspeicher haben unserer Meinung nach nichts am USB-Port zu suchen. *Klaus Achatz/rm*

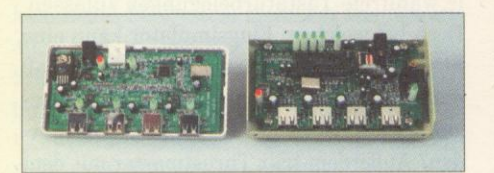
Definition der Klassen

Einsteigerklasse	die nötigsten Grundfunktionen
Mittelklasse	Einsteigerklasse + mehr Funktionalität
Oberklasse	Mittelklasse + Programmierbar

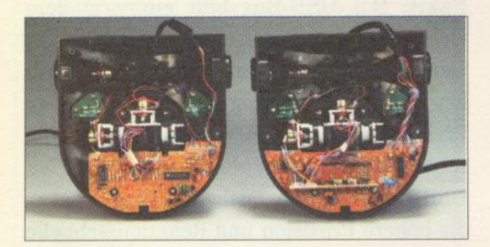
Thrustmaster HU-804E und Arowana Hub

Bei unserem USB-Test kamen dann auch gleich drei Hubs zum Einsatz: Ein HU-804E von Thrustmaster und zwei Arowana Hubs. Beide Geräte verfügen über vier „Downstream"-Ports (für die Geräte) und jeweils einen „Upstream"-Port, der über das das mitgelieferte Kabel mit dem PC oder einem weiteren Hub verbunden wird. LED-Lämpchen geben bei beiden Modellen Auskunft über den Betriebszustand. Die Hubs kennen zwei Betriebsmodi: Die volle Bandbreite (12 MBit/s) für ein einzelnes, datenintensives Gerät oder die Modi mit acht Subkanälen à 1,5 MBit/s. Beziehen die Hubs vom PC Strom (Bus-Modus), müssen sich alle Ausgänge 500 mA teilen. Werden die Hubs über ihre mitgelieferten Netzteile getrennt versorgt, wird jeder Ausgang mit 500 mA Strom versorgt (Eigenversorgung) – wichtig für den unterbrechungsfreien Einsatz von Geräten, die ihren Strom aus der USB-Buchse beziehen. In unserem Praxis-Test lief alles glatt: Kaum sind die Hubs am laufenden PC angeschlossen, werden sie automatisch erkannt und ins System eingebunden. Das gilt auch für später hinzugefügte Hubs, völlig gleich, ob sie am zweiten Port vom Mainboard oder kaskadierend an die vorhanden Hubs angeschlossen wurden. Es ist auch gleich, ob die Hubs von unterschiedlichen Herstellern sind.

Welcher war nun der Bessere? Der **TM Hub** hat eindeutig das schönere Plastikgehäuse, der **Arowana** hungegen die stabilere Metallummantelung und vor allem eine deutschsprachige Bedienungsanleitung. Beide funktionierten prächtig und ließen sich einwandfrei kaskadieren. Deshalb erhalten beide von uns eine 80%-Wertung



Der Arowa-Hub (re.) setzt für die Umschaltung der Versorgungsmodi (BUS und Eigenstrom) auf Relais-Technik, Der Thrustmaster (li.) komplett auf Leistungshalbleiter (siehe Kühlkörper).



Kein Wunder, daß sich der analoge und der USB-Saitek innerlich gleichen. Beide haben die dieselbe Mechanik – sogar die Potentiometer zur Definition der Stickstellung. Nur die Elektronik ist unterschiedlich. Beim USB-Gerät müssen die analogen Widerstandswerte (Spannungsabfall) in digitale Werte umgewandelt werden.

PP-WERTUNG 80%

- **Name:** HU-804E
- **Typ:** USB-Hub
- **Hersteller:** Thrustmuster
- **Preis:** 99 Mark
- **Plus:** schönes Gehäuse
- **Minus:** keine dt. Anleitung

PP-WERTUNG 80%

- **Name:** Arowana Hub
- **Typ:** USB-Hub
- **Hersteller:** Arowana
- **Preis:** 129 Mark
- **Plus:** stabiles Gehäuse, dt. Anleitung
- **Minus:** keine Zierde für den Schreibtisch

Boeder P20 Flightstick Pro USB

Dieser Joystick ist weitgehend baugleich mit dem normalen P20: Acht Feuertasten, Schub- und Ruderkontrolle und ein 8-Wege Coolie Hat sitzen in einem ergonomischen Gehäuse. Alle Taster verfügen über gute Druckpunkte und sind leicht zu erreichen. Klasse: Die weitgehend spielfreie Mechanik waren wir sonst nur von Sticks der obersten Preisklasse gewöhnt. Die Federkraft hält sich mit 1 kg in Grenzen. Durch den gut zu greifenden und voluminösen Stickkörper eignet er sich auch für Autorennen. Die verbaute Elektronik setzt die präzise Mechanik bestens um, und der F20 ist noch einen Tick genauer in der Steuerung als sein analoger Bruder.

Anlaß zur Kritik gibt nur der etwas zu leicht laufende Schubregler, sowie die nur als Notlösung zu betrachtende Ruderkontrolle. Auch läßt der Griff dem kleinen Finger etwas zu wenig Platz. Somit fällt der P20 in der Ergonomie leicht gegen Platzhirsch Thrustmaster Top Gun ab, bietet dafür aber mehr Funktionalität. Damit gehört der P20 zu den Spitzenmodellen der Mittelklasse. Für die Oberklasse reicht es nicht, da sich der USB-Stick im Gegensatz zu seinem analogen Bruder leider nicht mehr programmieren läßt.

PP-WERTUNG 84%

- **Name:** Flightstick Pro
- **Typ:** USB-Joystick
- **Hersteller:** Boeder
- **Preis:** 99,95 Mark
- **Plus:** Viele Funktionen, ergonomisches Gehäuse
- **Minus:** Ruder schlecht zu bedienen

Thrustmaster Top Gun USB

POWER PLAY KAUFTIP

Der Platzhirsch in der Mittelklasse bietet in der USB-Version vier Taster, einen 4-Wege Coolie Hat und – kaum überraschend – die beste Ergonomie aller Testkandidaten. Eine weitgehend spielfreie Mechanik, Taster mit knackigen Druckpunkten und eine präzise Elektronik machen vor allem das Fliegen mit dem Top Gun zum reinen Vergnügen. Dank seiner hohen Rückstellkräfte von 2,8 kg eignet sich dieser Stick besonders für anspruchsvolle Flugsimulationen. Wer dagegen jedoch einen Allround-Stick sucht, der greift lieber zum Boeder P20. Ausgesprochene Flieger sollten beim Top Gun auf jeden Fall aber noch weiteres

Geld für Schubregler und eine Ruderkontrolle einplanen.

PP-WERTUNG

85%

Name:	Top Gun
Typ:	USB-Joystick
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	89 Mark
Plus:	sehr gute Ergonomie
Minus:	magere Ausstattung

Boeder USB Actionpad

Das Mittelklasse-Pad hat ein 4-Wege-Steuerkreuz und zehn Taster. Gute Verarbeitung und deutliche Druckpunkte sind die Highlights dieses Pads. Zwei der Taster können auch als primitive Schubregelung fungieren. Allerdings erkennt Windows immer eine Schubregelung, auch wenn diese Funktion per Umschalter deaktiviert wurde. Die Ergonomie des Pads: mittleres Niveau.

PP-WERTUNG

55%

Name:	USB Actionpad
Typ:	USB-Gamepad
Hersteller:	Boeder
Preis:	59,95 Mark
Plus:	gute Druckpunkte, primitive Schubregelung
Minus:	könnte besser in der Hand liegen

Gravis Gamepad Pro

In der Mittelklasse muß sich das Gravis-Pad lediglich dem Cyborg von Saitek geschlagen geben. Der Pro führt ein schlichtes, stabiles Gehäuse mit sehr guter Ergonomie, sauber schaltenden Tasten und einem präzisen Steuerkreuz ins Feld. Einzige Schattenseite: Das Gerät läßt sich als USB-Version nicht programmieren – daher der Wechsel von der Ober- in die ittelklasse.

Im Vergleich zum Cyborg bietet Gravis weniger Funktionen.

PP-WERTUNG

60%

Name:	Gamepad Pro
Typ:	USB-Gamepad
Hersteller:	Gravis
Preis:	68,80 Mark
Plus:	gute Druckpunkte, sehr gute Ergonomie
Minus:	keine Schubregelung

Saiteks Cyborg 3D USB

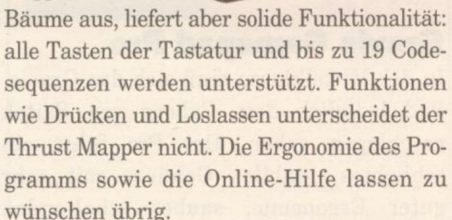
Der Neuankömmling in der Mittelklasse übernimmt prompt die Spitze. Durch seine reichhaltige Ausstattung hätte er zwar den Einstieg in die Oberklasse redlich verdient, aber auch dieses USB-Pad verweigert eine Programmierung. Sage und schreibe vier Achsen und 14 Tasten wurden ergonomisch optimal in ein stabiles Gehäuse gebaut. Dabei sind die Bedienelemente so genial angeordnet, daß alle Taster samt 8-Wege-Richtungskreuz, Joystick und Schubregler innerhalb des Griffbereichs beider Hände liegen. Nach kurzer Eingewöhnung gefiel uns diese Lösung besser als beim Spitzenreiter Gravis X-Terminator. Die Druckpunkte der Cyborg-Tasten könnten knackiger sein, aber sie sind immerhin präzise genug, um den Spitzenplatz nicht zu gefährden.

PP-WERTUNG **86%**

Name:	Cyborg 3D
Typ:	USB-Gamepad
Hersteller:	Saitek
Preis:	149 Mark
Plus:	gute Druckpunkte, gute Ergonomie, sehr viele Funktionen
Minus:	nicht programmierbar

Thrustmaster Fusion Gamepad

Ein schickeres Design, 8-Wege-Steuerkreuz und 10 sauber schaltende Tasten zeichnen dieses Oberklasse-Gamepad aus. Es liegt ein etwas besser in der Hand als das Boeder-Modell, hat aber keine Schubkontrolle. Durch das bessere Steuerkreuz steuert sich das Fusion viel präziser als das Actionpad von Boeder. Eine Besonderheit: Das Fusion-Pad kann am USB- wie am Gameport betrieben werden. Die Programmier-software, der Thrust Mapper, reißt keine Bäume aus, liefert aber solide Funktionalität: alle Tasten der Tastatur und bis zu 19 Codesequenzen werden unterstützt. Funktionen wie Drücken und Loslassen unterscheidet der Thrust Mapper nicht. Die Ergonomie des Programms sowie die Online-Hilfe lassen zu wünschen übrig.



PP-WERTUNG **62%**

Name:	Fusion
Typ:	Gamepad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	49 Mark
Plus:	USB- und Gameport-Betrieb
Minus:	schlechte Dokumentation

USB UND CD-SOUND

An den USB Port können auch direkt Lautsprecher mit USB Port angeschlossen werden. Wie aber kommt der, im Prinzip analoge Sound zu den Lautsprechern. Unter der Voraussetzung, daß das CD ROM Laufwerk Digital Audio unterstützt, wird der CD-Sound digital über den USB zu den Lautsprechern weitergereicht. Dort wird er von den, im Lautsprecher integrierten D/A Wandlern in Analogimpulse umgewandelt und zu den Verstärkern weitergereicht. Alle Tonsignale müssen somit in digitaler Form vorliegen, um über den USB transportiert werden zu können. Für den Anschluß analoger Geräte, wie Verstärker oder Microphone, gibt es A/D-Wandler, die analoge Signale für den USB aufbereiten.

Persönliche Meinung

Yeah, das darf doch nicht war sein! Plug & Play und nicht Plug & Pray! OK, an meinen Commodore PET gabs schon vor ca. 20 Jahren Plug & Play – was es anzuschließen gab, lief auch sofort. Aber das real existierende P&P des USB, begeistert sogar mich. Das KO für USB folgte jedoch auf dem Fuße. Was nützen mir 127 Geräte, wenn selbst die neuesten Spiele so hundsmiserabel programmiert sind, daß nicht mal zwei Joysticks gleichzeitig laufen? Oder liegt es am Betriebssystem? Muß ich mir wirklich ein dickes, fettes NT 2000 kaufen um ein halbwegs stabiles Betriebssystem mit USB-Support zu bekommen? Und wieviel neue Fehler kauf ich mir dann ein, ich kenn ja nicht mal annähernd alle vom "alten" NT 4...

Die Idee mit einer Buchse für alles ist ja toll, aber der nötige Hub inkl. Trafo verringert den Kabelsalat nicht, sondern vermehrt ihn. Dafür bekomme ich wenigstens Joysticks, die nicht mehr programmierbar sind. Sicherlich eine Vereinfachung in der Handhabung, wenn man es positiv sieht. Und dann die seltsamen Aussetzer bei Maus und Tastatur, wenn andere USB Geräte wie Kameras und Modems ebenfalls Daten über den USB schießen. Vielleicht liegt es aber auch an meiner alten Kiste – ein 450 PII mit 384 MB RAM taugt vermutlich nur als besserer Druckspooler. Aber eigentlich mach´ ich in TA eh alle mit meiner sechs Jahre alten optischen Maus nieder, Falcon 4 fliegt mit TMs F16 und TQS bestens, und GP Legends ist mit Fanatecs Monte Carlo einfach super.

Brauche ich den USB zur Zeit also? NEIN!

Klaus Achatz

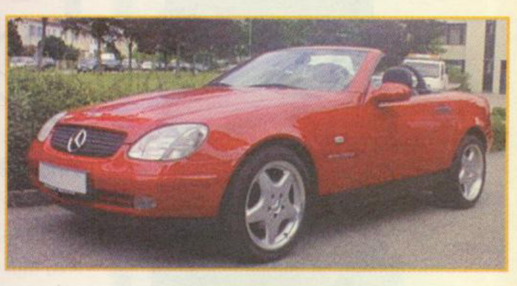


Spielerisch gewinnen

Luxusauto für gute Software

Lukrative Verträge, Mercedes SLK 230 und 60000 Mark in bar locken bei unserem großen Programmierwettbewerb, den wir in Kooperation mit der ARI Data GmbH aus Willich ausloben. Wer voller Tatendrang steckt und schon immer ein nettes PC-Spiel, eine multimediale Datenbank oder ein interaktives Tool erschaffen wollte, sollte sich sputen: Jedes taugliche PC-Programm, für das ARI Data eine Marktchance sieht, wird unter Vertrag genommen – marktübliche Autorenhonorare inbegriffen. Die erfolgreichste Arbeit unter den Wettbewerbs-Einsendungen wird mit einem fabrikneuen, roten Mercedes SLK 230 oder wahlweise mit 60 000 Mark in bar prämiert. Der Einsendeschluß für alle Neuentwicklungen, die natürlich frei von Rechten Dritter sein müssen, ist der **31. Dezember 1999**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine unabhängige Wirtschaftsprüferkanzlei überwacht die Aktion und gibt am **16. Mai 2000** den Gewinner bekannt.





Die Einzelheiten und Konditionen dieses Wettbewerbs findet Ihr in PowerPlay 2/99 und auch unter **www.powerplay.de**

Für Fragen, Kontaktaufnahme und weitergehende Infos (in deutsch und englisch) wählt die **02154/ 9476-0 (Fax -42)**. Im Internet betreut ARI Data alle Wettbewerbsteilnehmer unter der **www.ari.de** oder ist auch per E-Mail direkt erreichbar: **info@ari.de**

Einsendungen bitte an folgende Adresse:

ARI Data GmbH
Stichwort: Programmierwettbewerb
Hans-Böckler-Str. 13
47877 Willich

Viel Spaß bei der Entwicklung und Glück wünscht *Euer Power Play-Team*

Power Post

Ralf Müller

Richtet sich die Industrie zu sehr nach dem Massengeschmack und entwickelt deshalb nur noch bluthaltige und monsterstrotzende Titel? Viele von Euch stören die immer gleichen und brutalen Spielinhalte.

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Männerwelt

Ich möchte hiermit der gesamten Spielebranche einmal mitteilen, daß es auch Frauen gibt, die einen Computer besitzen. Das heißt natürlich, daß auch wir uns für Computerspiele interessieren. Ich kann da zwar nur für mich sprechen, aber ich finde, daß es einfach zu viele Kampf- und Ballerspielchen gibt, wo man alle möglichen ekelerregenden Monster töten muß.
Alles typisch für die großen Jungs. Ich habe auch so das Gefühl, als wenn sich die Spielezeitschriften nur an die Männerwelt wenden. Wie wäre es denn einmal mehr über Spiele zu berichten, wo Köpfchen gefragt ist? Ich interessiere mich sehr für die Adventures, habe aber leider kaum Glück etwas zu finden ohne Zombies und ähnliche Ungeheuer. Es gibt schon so tolle Spiele, die im Ansatz für mich sehr gut erscheinen, die aber einfach zu brutal und gruselig sind. Ich gehöre eben nicht zu der Sorte Spieler, die immer mehr von diesen bösen Kreaturen brauchen, um ein bißchen Adrenalin zu spüren. Eure Zeitschrift ist echt super gemacht, doch leider ist der Inhalt hauptsächlich den Genres gewidmet, die mich nicht interessieren. Wahrscheinlich denken einige andere Frauen genauso wie ich, darum bitte ich Euch im Namen der Anti-Baller-Horror-Freaks, denkt auch mal an uns. Vielen Dank im Voraus, wenn Ihr meinen Brief abdruckt, denn das wäre schon mal ein Anfang.

Juana Gehlhoff, via AOL

Daß es auch genug Frauen gibt, die den Computer zu mehr als Texte tippen oder E-mails versenden nutzen, ist uns wie auch der Spielebranche natürlich klar. Allerdings machen diese eben nur einen Bruchteil der Klientel aus, um deren Gunst die Softwarefirmen mit ihren Produkten buhlen. Und so wie der größte Teil der Spielekäufer männlich ist, gehört auch das Gros der Leserschaft der Power Play und weiterer Spielzeitschriften dem vermeintlich „starken Geschlecht" an. Dennoch ist es weder so, daß Programmierer nur für Männer Spiele entwickeln, noch daß wir nur für Männer schreiben und uns extra auf besonders brutale und blutige Genres konzentrieren. Der Trend zum Ego-Shooter ist einfach noch ungebrochen und dem tragen die Firmen und auch wir Rechnung. Wer ehrlich ist, muß aber zugeben, daß es auch genug Spiele für andere Geschmäcker und sanfte Gemüter gibt. Man denke nur an You don't know Jack 2, Rollercoaster Tycoon, Sim City 3000, TOCA 2. Kein Tröpfchen Blut, aber alles gute Spiele, die sich zudem erfolgreich in Deutschland verkaufen. Aber es liegt ja nicht nur am Geschlecht, daß jemand bestimmten Genres nichts abgewinnen kann, auch genug der männlichen Leser haben Probleme mit der blutigen Gleichförmigkeit bei der digitalen Unterhaltung, wie folgender Leserbrief zeigt.

Alte Hüte

Da kann ich Euch nur recht geben, Wet Attack ist wahrhaftig ein merkwürdiges Game, wenngleich die Dame, so lasziv dahingeräkelt, ganz offensichtlich einige Vorzüge zu haben scheint ;-). Aber mal im Ernst, wann ist ein Computerspiel denn gut? Wenn pro Spielminute möglichst viele Köpfe rollen und Blut spritzt? Ich bin zwar absolut gegen jede Bevormundung des Bürgers in Form von irgendwelchen Indizierungen, aber wo liegt der tiefere Spielsinn wenn es nur um das Abschlachten von – wenn auch ziemlich scheußlichen – Monstern geht? Was meckert der, werdet Ihr vielleicht entgegnen, der muß das ja nicht kaufen und spielen, aber quer durch alle Zeitschriften Eures Genres zieht sich der Hang zur Gewalt wie ein roter Faden durch sämtliche Spielbewertungen. Spiele wie Unreal oder Half-Life ziehen in jedem Blatt mit Höchstpunktzahlen ab, obwohl sich, meiner Meinung nach, all diese Spiele doch sehr ähneln!
Und gibt´s mal Abwechslung, dann erscheinen Spiele wie Pizza Syndicate – Arme PC-Spielergemeinschaft!

Joachim Mohr, via T-Online

Du mußt schon ein bißchen unterscheiden lernen und darfst nicht alle Spiele in einen Topf werfen, nur weil sie z.B. dieselbe Perspektive besitzen. Das gehaltvolle Half-Life ist nicht vergleichbar mit diversen indizierten Ego-Shootern, bei denen es „nur" darum geht, möglichst viele Gegner umzunieten. Die Wertungen, die wir vergeben, werden natürlich nicht an dem Gehalt an morbiden, makabren oder gewalttätigen Elementen festgemacht, allerdings können diese zur durchdringenden Atmosphäre eines Spiels entscheidend beitragen und sich damit positiv auswirken (siehe Aliens vs. Predator). Und daß sich Spiele ähneln, ist an sich noch lange kein Grund, sie von vornherein abzuwerten. Solange ein Produkt gut gemacht ist und Spaß macht, hat es Anspruch auf eine positive Bewertung (was in unseren Augen übrigens auch für Pizza Syndicate gilt).



Christianes Dropzone

Spielbewertung

Ich habe so ziemlich jede Web-Site durchforstet, konnte aber trotzdem nichts über das Spiel „Of Light and Darkness" von Interplay finden. Habt Ihr das Spiel schon getestet und wenn ja, wie hat es abgeschnitten?

Henkerx00x, via Internet

In der Ausgabe 07/98, Seite 108, haben wir „Of Light and Darkness" getestet und mit 62% bewertet.

Aliens vs. Predator

Wann wird „Aliens vs. Predator" herauskommen?

Markus Flohberger, via Internet

„Aliens vs. Predator" sollte ab Mai 99 in den Läden stehen.

Zivile Hubschraubersimulation

Ich wollte fragen, ob es eine zivile Hubschraubersimulation auf dem Markt gibt, beziehungsweise geben wird?

Sebastian Fauland, via Internet

Da giobt es eigentlich nur einen Tip: Sim Copter von Maxis. Der „Flight Simulator" von Microsoft beinhaltet zwar einen Hubschrauber, der weist aber nicht unbedingt das Flugverhalten und die Steuerung eines echten Helikopters auf. Ansonsten gibt es momentan xkeine zivile Hubschraubersimulation.

Würdiger Nachfolger zu Privateer 2

Ich suche seit einiger Zeit einen würdigen Nachfolger für „Privateer 2 – The Darkening". Könnt Ihr mir eine Weltraumsimulation empfehlen, die einen guten Mix aus Handel, Diplomatie und Kampf beinhaltet?

René Brosig, via Internet

Im Mai wird von Softgold „X - Beyond the Frontier" erscheinen, welches ähnlich wie „Elite" sein wird, ein guter Mix aus Handel, Kampf und Diplomatie.

Conflict of Nations

In der Power Play-Ausgabe 09/98 habt Ihr einen Strategie-Sonderteil beigelegt. Dieser stellt das Spiel „Conflict of Nations" vor. Wurde dieses Spiel von Euch bereits getestet? Als Abonnent der Power Play habe ich alle Ausgaben durchstöbert, aber leider keinen Testbeitrag gefunden. Unter der von Euch angegebenen Internetadresse www.sega-europe.com finde ich auch keinerlei Angaben über dieses Spiel. Könnt Ihr mir bitte weiterhelfen, da ich „Conflict of Nations" gerne kaufen würde?

Horst Schubert, via Internet

Gerne helfen wir Dir weiter, müssen Dich aber leider enttäuschen, weil das Spiel „Conflict of Nations" nicht weiterentwickelt wurde. SEGA Deutschland möchte sich vornehmlich auf die hauseigene „Dreamcast"-Konsole konzentrieren und wird deshalb keine PC-Spiele, sondern nur noch Spiele für die „Dreamcast" entwickeln.

Inoffizieller Sprachpatch für Baldur's Gate

Erstmal ein Dank an Eure unermüdliche Arbeit, alle Spiele (auch die schlechtesten) zu testen und für uns zu bewerten. Der Grund meiner E-Mail ist ganz einfach. Ihr habt vergessen, bei „Baldur's Gate" auf die teilweise miserable deutsche Übersetzung hinzuweisen. Als Spieler dieses tollen Spiels habe ich mich hingesetzt und die meisten dieser Fehler mit einem „inoffiziellen" Sprachpatch behoben. Diesen findet Ihr auf meiner Homepage (http://home.tonline.de/home/Andreas.Kniest/bgmain.htm). Die Resonanz auf meine Homepage und den Sprachpatch ist recht groß (4000 Hits in zwei Monaten) und deshalb könnte ich mir vorstellen, daß noch mehr Spieler in den Genuß eines fehlerfreien Spiels kommen möchten.

Andreas Kniest, via Internet

Danke für Dein Lob und Deinen Tip. Der Hinweis auf die miserable deutsche Übersetzung wurde allerdings nicht vergessen. Die Qualität der Lokalisation war uns zum Testzeitpunkt leider noch nicht bekannt, da die deutsche Version noch in der Mache war und wir nur die englische vorliegen hatten. In Ausgabe 03/99, Seite 112 haben wir darauf jedoch hingewiesen.

INSERENTENVERZEICHNIS



E3 in Los Angeles

Das Ereignis des Jahres haben wir in diesem Augenblick schon hinter uns. Was Euch in den nächsten Monaten an den heimischen Monitor fesseln wird, erfahrt Ihr erst (und dann ganz ausführlich) in der nächsten Ausgabe.



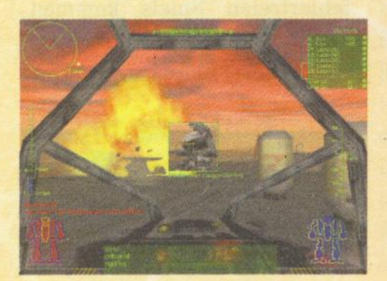
Descent III

Bunter und farbenprächtiger denn je! Der neueste Roboterkiller aus der Descent-Serie! Zwei verschiedene Engines sorgen für fließende Übergänge von Höhlenflügen zu Schießübungen.



Might and Magic VII

Das Schiff nach Erathia hat schon die Segel gesetzt; das Lichten des Ankers ist zu erwarten. Ein ganzes Leben voller Abenteuer und seltsamer Kreaturen wartet auf der anderen Seite des Meeres.



Mech Warrior 3

Den sagenhaftesten Mech-Simulator aller Zeiten hatten wir schon für dieses Heft erhofft – nun soll er wirklich kommen. Wer die metallenen Monster einmal stampfen sah, verliebte sich sofort in sie.



Shadow Company

Noch ein Nachzügler, der nicht rechtzeitig kam. Egal, dieses „Jagged Alliance" in Echtzeit nehmen wir immer: Spezialisierte Söldner in taktischen Missionen und ein Wahnsinns-Sound, der selbst Maiks Ohren in Verzückung setzt!

Im übrigen warten wir auf:

„Daikatana", „LMK", „Drakan", „Heavy Gear II", „Ultima IX", „Army Men II", „Die Völker", „Shattered Light", „Formula 1 Racing", „Darkstone", „Birth of Federation", Godot...



erscheint am **14. Juni**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
CompuServe (CIS): Michael Vondung
Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 7.00 Uhr bis 24.00 Uhr
Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.) Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr
So erreichen Sie die Redaktion: Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Martina Siebert
Titellayout: Martina Siebert
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: I-Magic, Acclaim, Blizzard, Take 2, Sierra, EA
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (1270)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Nicole Radewic (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (1474)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung: Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service: Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122
Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)
Technik: Journalsatz GmbH Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

